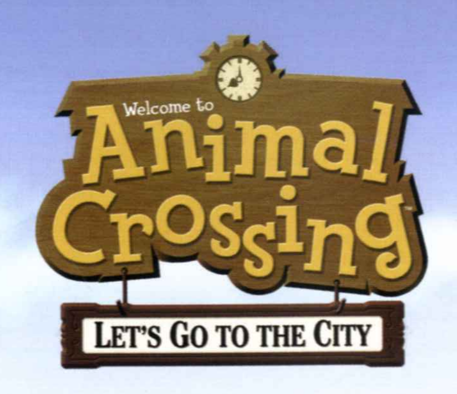

Wii y DS: TU REVISTA INDEPENDIENTE
NGAMER
TODO LO MEJOR DE NINTENDO
TNA IMPACT!
ACCIÓN SIN LÍMITES
TRUCOS
TODAS LAS CLAVES PARA TUS JUEGOS
CALL OF DUTY
EL MUNDO EN GUERRA
47 JUEGOS NUEVOS
DRAGON BALL ORIGINS DEAD RISING CHOP TILL YOU DROP ROGUE TROOPER HARRY POTTER AND THE HALF-BLOOD PRINCE POINT´S CLICK FIRE EMBLEM DS DRAGON BALL ORIGINS CURSED MOUNTAIN SKATE IT KORORINPA 2 POP STAR WII MUSIC DISASTER TRAUMA CENTER SIM CITY CREATOR CASTLEVANIA ORDER OF ECCLESIA FLOWER, SUN AND RAIN MANHUNT 2 Y MÁS
LA MEJOR REVIEW SOBRE
PROFESOR LAYTON
NÚMERO 14
GLOBUS
8 413042 502166 00014
ESPAÑA 2,90 € PORTUGAL CONT. 3,00 €
WWW.NGAMER.ES ¡NOVEDADES EN NUESTRA WEB!

3+
www.pegi.info

Nintendo



Animal Crossing llega a tu Wii









Mucha más personalización



Diseña tu propia ropa, personaliza tu entorno y ve al peluquero para caracterizar tu propio personaje. ¡También puedes jugar con tu Mii!

Conectividad ilimitada



Sorpréndete con todo lo que te ofrece la conectividad del juego: Compra objetos únicos en la casa de subastas, habla con tus amigos o envía correos.

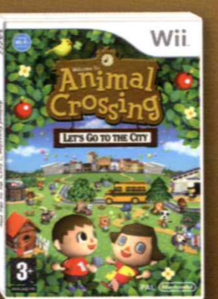
Descubre una nueva ciudad



Entra en un nuevo lugar donde todo es posible. Haz nuevos amigos, sal a comprar todo lo que quieras o diviértete en el teatro.



Una excursión hacia la vida que siempre soñaste



Di hola a la ciudad con una pantalla grande

Descubre todo un mundo nuevo para tu Animal Crossing: Wild World utilizando la conexión Wi-Fi de tu Nintendo DS. Un universo lleno de posibilidades infinitas que puedes tener en tu televisión, con más opciones, más actividades y más posibilidades de crear. En Animal Crossing: Let's Go to the City podrás comprar objetos únicos, visitar a un adivino, aprender a interpretar en el teatro, charlar con tus amigos on-line y muchas cosas más. ¡Transfiriendo los datos de tu Animal Crossing: Wild World verás todo lo que la ciudad puede ofrecerte!



www.aminalcrossing.es

Wii

NGAMER

NÚMERO 14

DIRECTOR Aitor Urraca
aurraca@globuscom.es
Director de Arte Julio Pérez
jperez@globuscom.es
Jefe de maquetación Francisco de Molina
fdmolina@globuscom.es
Redactores Alejandro Pascual
Miriam Llano
mllano@globuscom.es

Secretaria de redacción Paloma Carrasco
revistangamer@globuscom.es

COLABORADORES
David Caballero (Coordinador), Ramón Méndez, Lucía Gallego, Toni García, Mario Fernández y Omar Álvarez.

CONTRIBUCIÓN ARTÍSTICA
Ilustraciones Wil Overton, Andy Mclaughlin (AMC Art)
Fotografía Serafín Palazón

PUBLICIDAD
Director Comercial: Daniel Bezares
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: Julia Muñoz
jmunoz@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Jefa de coordinación: Almudena Raboso
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: César Silva
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Coordinación: María Miguel
mmiguel@globuscom.es

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: Eva Pérez
eperez@globuscom.es
Producción: David Ortega (Jefe) dortega@globuscom.es
Luz Alegre lalegre@globuscom.es
Internet: Cani Montes cmontes@globuscom.es
Sistemas: Oscar Montes omontes@globuscom.es
Archivo digital: Carmen San Millán csanmillan@globuscom.es
Fotomecánica: Espacio y Punto
Impresión: Altair

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: Antonio Esturillo
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: María Ugena
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: José Manuel Hernández
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: Ana Sánchez
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: Antonio Diarruyo

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: Alfredo Marrón
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 4/09 Printed in Spain

Depósito legal: TO-965-2007

www.ngamer.es

Editorial



¡NO TE LA PIERDAS! ¡SUSCRÍBETE AHORA Y AHORRA! MIRA LA PÁGINA 89

Sólo quiero transmitiros una cosa este mes: jugad. No dejéis de hacerlo. Cada vez es más difícil conseguir ese vínculo que une al usuario y al título que insertamos en nuestra consola. Cada vez hay más opiniones, críticas y elementos externos que nos separan de lo que, en el fondo, es lo más importante. En NGamer pretendemos ser un adelanto de la grata experiencia que tendréis cuando llegue ese momento, contándoos nuestas vivencias con esos títulos, independientemente de sus características técnicas, gráficos, incluso de su jugabilidad. Al final, las conclusiones que sacamos en cada página únicamente tienen que ver con este factor de unión entre juego y jugador. Es lo que siempre hemos creído relevante, y es lo que seguiremos haciendo mes tras mes. Así que jugad. No dejéis de hacerlo. Vosotros sois los mejores críticos.

ALEJANDRO PASCUAL REDACTOR

EN PORTADA

EL RESTO, EN LA SIGUIENTE PÁGINA

Wii Music P.50
De nuevo un título musical con el que lucirte entre amigos, o hacer el ridículo, según.

REPORTAJE Wii ♥ Sega P.38
Estamos de enhorabuena con la empresa nipona. El TGS de este año nos dio para mucho.

DRAGON BALL ORIGINS P.22
El "Todo empezó cuando..." para los fans del genial Akira Toriyama.



NOVEDADES EN LA WEB

Entra y descubre toda la actualidad del Universo Nintendo con las últimas noticias del sector.

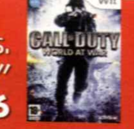
Te adelantamos qué previews llenarán nuestras páginas, con los mejores juegos que están por salir.

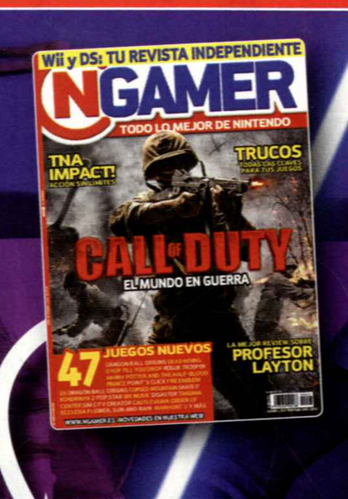
Y podrás consultar todos los detalles y las notas de los juegos analizados en nuestras reviews.

Además, participa en nuestro foro, torneos online, encuestas, diseña tu portada y los mejores concursos y sorteos donde podrás ganar fantásticos juegos y periféricos para Wii y Ds.

www.ngamer.es

"El control no es un ratón, no son dos palancas. Es una forma propia y poco vista"
CALL OF DUTY: WORLD AT WAR p46





EN ESTE NÚMERO



PREVIEW
DRAGON BALL ORIGINS
PÁG. 22



PREVIEW
TONY HAWK´S MOTION
PÁG. 26

REVIEW
FLOWER, SUN AND RAIN
PÁG. 62

PÁG. 57
STAR WARS THE CLONE WARS
"Éste es el estilo de vida Jedi"

NÚMERO 14
Sumario

NGEXPRÉS
Éstas son las noticias 6
Éstas son más noticias... 8
Aluvión de noticias 10
Noticias online 11

PREVIEWS
Dead Rising: Chop Till You Drop 12
Rogue Trooper 14
Animal Crossing: Let´s go to the city 16
Harry Potter y el Misterio del Príncipe 18
Fire Emblem DS 20
Dragon Ball Origins 22
Cursed Mountain 24
Tony Hawk´s Motion 26
Skate It 30
Kororinpa 2 31
Pop Star 32
Maldad bajo el Sol 34
Safecracker 34
A New Beginning 34
Escape the Museum 34
Bonus Extra 36

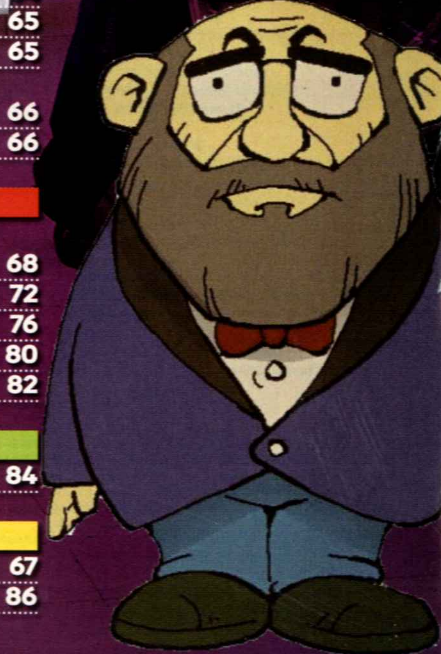
REPORTAJES
Wii ❤ Sega 38

REVIEWS
Call of Duty World at War 46
Wii Music 50
El profesor Layton y la Villa Misteriosa 52
Manhunt 2 54
¡A Cocinar! con Jamie Oliver 56
Star Wars The Clone Wars 57
Trauma Center: New Blood 58
Disaster: Day of Crisis 59
Sim City Creator 60
WWE Smackdown VS. RAW 2009 61
Flower, Sun and Rain 62
TNA Impact! 63
Castlevania Order of Ecclesia 64
Pipemania 65
Drawn to Life 65
Los Sims 2 Vecinos y Mascotas 66
Zubo 66

UNIVERSO NINTENDO
Las 20 experiencias Nintendo 68
Festival de la cosecha 72
Fórum 76
La página 80 80
El Sudaverso 82

DOWNLOAD
Consola Virtual 84

Y TODO LO DEMÁS
Periféricos 67
Trucos NGamer 86
Top Wii/Ds 88
Suscríbete aquí 89
Próximo número 90





3+
www.pegi.info
nintendo Wi-Fi connection
POKÉMON™
RANGER
SOMBRAS DE ALMIA
Nintendo
pokemon.nintendo.es
NINTENDO DS lite
© 2008 Pokémon. © 1995-2008 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK inc.
TM, ® and Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
The Pokémon Company



¡VAYA TELA!

ESTE MES MÁS ZOMBIS
MÁS JUEGOS, **MÁS** CAMBIOS
ALGUNA SALIDA
Y UNA TRISTE DESPEDIDA

FRASE DEL MES
"Un coche que sólo los entendidos pueden apreciar" *Sumio Mondo (Flower, sun...) del Toyota Celica*



5 COSAS QUE APRENDERÁS ESTE MES CON NGAMER 01 Dónde nos puede llevar leer cómics tipo Sin City 02 No saltar sobre la Balance Board 03 Las historias de "todo empezó..." 04 Sobrevivir al desastre 05 Elegir una mascota que dé miedo.

LA GRAN NOTICIA

Plepalado pala la duleza

GTA: Chinatown Wars se presenta ante el mundo...

La típica broma del superglue en la base del cargador

GTA DS viene siendo un tema candente en las Torres NGamer. Con casi la única referencia de un logo y la trayectoria de los desarrolladores de Rockstar Leeds –que se sacaron de la manga los ports para PSP de *GTA III* y *Vice City*– nuestro especulómetro casi revienta. ¿Una versión a escala reducida de los juegos de PSP?, ¿un revival de la vista de pájaro clásica?. Incluso pensamos en una mascota virtual de la mafia (¿Gansterz?) o alguna otra forma comprometida pensada para situarse junto a *Brain Training* y *Nintendogs*.

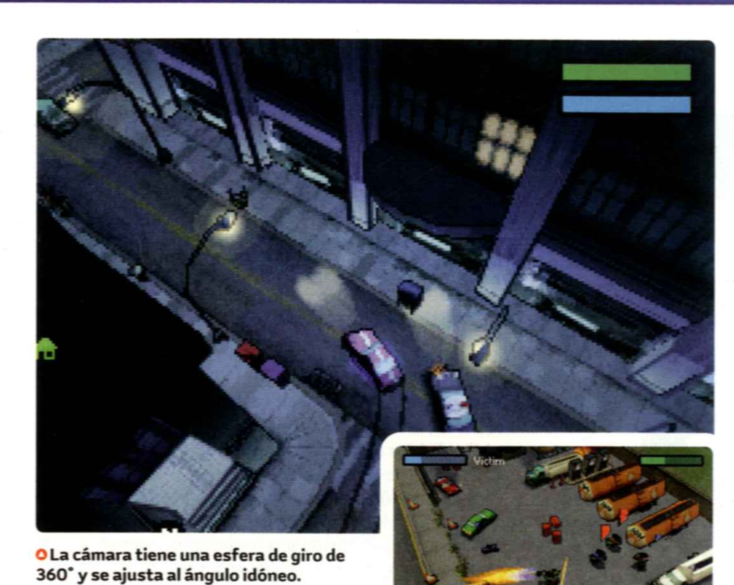
La realidad es sorprendente. ¿3D?, no exactamente. ¿2D?, no exactamente. ¿Comprometida?, en absoluto. Optando por un ángulo de tres cuartos, *Chinatown Wars* toma la forma violenta de los originales y baja la cámara para una íntima vista semi isométrica. Y se ve estupendo, muy acorde con la DS, por sus fuertes colores primarios y sus escenas animadas, sin perder un ápice de GTA-lidad a la hora de presentar una metrópoli muy activa. Y sí: GTA DS significa minijuegos GTA; hacer tatuajes y escarbar para encontrar pistolas seguro que le dan esa imagen de tipo duro al stylus. Además se pretenden incluir características Wi-Fi. Como poco, el juego se podrá conectar al Rockstar Social Club, un archivo de estadísticas de usuario en línea que permite comparar progreso y puntuaciones con amigos. ¿Veremos también brutales peleas de bandas online? Nos aseguraremos de interrogar a Rockstar a tiempo para nuestras impresiones en profundidad del próximo número.

Misma ciudad, otro día

Es increíble cómo *Wars* encaja con holgura en los cánones *GTA*. Ambientado en la Liberty City que venimos pintando de rojo con la

▲ **Esto es Chinatown visto en *GTA IV.* Está claro que podéis esperar un pelín de recorte gráfico en DS. ¿Cambiará la disposición de las calles? Hmmm.**

1 ¿Y cuál sería el falso? Pues *SEGA Casino*, al que se le impuso un +18 por simular los vicios y apuestas de esos lugares, a pesar de ofrecer una mezcla de juegos similar al claramente "apto para todos" *42 Clásicos de Siempre*.



La cámara tiene una esfera de giro de 360˚ y se ajusta al ángulo idóneo.

El combate, para la cruceta y L/R. ¿No hay tiros con el stylus? ¡Buuuu!



Hacia el aeropuerto. ¿Persecuciones en la pista de aterrizaje? Eso deseamos.

sangre de inocentes en *GTA IV,* el título *Chinatown* se refiere simplemente a tu zona de residencia, situada en la Manhattanoide isla de Algonquin. Mientras que *GTA IV* contó la historia de un matón serbio y su trato con las mafias rusa e italiana, *Wars* se centra en las poco atendidas triadas chinas y algo de derramamiento de sangre sobre

y los lanzallamas reparten fundiciones mortíferas. GTA será el verdadero primer título para mayores de 18 en la DS(1).

Por muy atrevida y emocionante que sea la perspectiva para adultos, hemos de admitir que hay una o dos sorpresas en la lista de características de *GTA* para quedarse con la boca abierta. Las



Parece rudo, pero apostamos a que sangra bien

"ROCKSTAR SE NIEGA A SACRIFICAR EL MATERIAL CRUDO"

una espada ceremonial. Teniendo en cuenta que hasta ahora la banda más temible en DS había sido el Equipo Galáctico de *Diamante/Perla,* la llegada de los endurecidos crímenes del mundo real supone un cambio de rumbo considerable en la portátil. Si pensabais que Rockstar iba a rebajar el tono del contenido para ajustarse a las expectativas de la DS, os sorprenderéis mucho. Los enemigos caídos generan charcos de sangre. Los coches se estampan contra los peatones. Los cócteles Molotov se preparan

drogas son un pilar narrativo en el universo *GTA,* pero en *Chinatown Wars* toman un rol clave en un minijuego de trapicheo adicional. Increíblemente descarado por parte de Rockstar, la simple visión de las palabras "heroína" y "éxtasis" en la misma pantalla de DS que una vez portó el nerviosito careto de Kawashima es material arriesgado. Pero gloriosamente arriesgado: Rockstar

colándose en la fiesta de DS y negándose a sacrificar el crudo material sobre el que se construye la serie. El hecho de que el juego provenga de una cerrada colaboración entre Nintendo y los desarrolladores es una sorpresa aún mayor. Ben Felder, Consejero Delegado de Take2 (propietarios/editores de Rockstar) apunta: "Hemos gastado mucho tiempo y esfuerzo trabajando con Nintendo y desarrollando esa colaboración". ¿Será ésto el amanecer

de un *GTA* Wii? Feder se pone críptico: "Nintendo y Rockstar están comenzando a trabajar bien juntos y pretendemos continuar madurando esa relación". Sacudir literalmente unos cuantos chulos con el Wiimando quizás tenga que esperar, pero con *Chinatown Wars* en el horizonte, no hay problema. Como es un lanzamiento de primer trimestre no tendréis que esperar tanto para conocer toda la historia del juego de DS más inquietante del año.

Hasta el próximo mes, pues. Y que no se os olvide el mono de trabajo: la cosa se pone fea.

TU REVISTA DE WII Nº 1

POCIONES Y QUIDDITCH P18



TOKIO GAME SHOW P38



COMO DIOS P60



TRAVIS MOLA P76



¡MOAE!

¡MORE HEROES!

Desperate Struggle, continuación de NMH, en Wii



Sabíamos que Marvelous y SUDA51 nos amaban. Lo que no sabíamos es que darían el anuncio de la feria de Tokio con un nuevo trabajo conjunto, con una nueva exclusiva para Wii, con lo que los fans adivinaban tras sólo siete segundos de vídeo: ciudad roja, bandera de la compañía, bandera de Grasshopper... y bandera de Santa Destroy.

Agradado con la respuesta de los usuarios ante *No More Heroes* (la nuestra, la puedes encontar en NGamer número 6), el osado director nipón y su equipo confesaron que ansiaban volver a trabajar con Travis, el personaje con más intención del año. Y su presentación superaba las expectativas: descaro con la MK-III, unos tajos al viento y un agresivo "¡volveré!" ante una nueva enemiga de seis brazos. Todo en un montaje barato, de los '90 y lleno de errores. Adrede.

La explicación para el desparpajo del otaku será una historia de venganza por la muerte de su mejor amigo tres años después del (los) final(es) de NMH. Suda sabe que hay terreno para pulir y explotar, y de momento promete mejores gráficos, un motor de juego renovado y una ciudad con mucha más vida para llenar a continuación de muertes. Estamos seguros de que el estilo será algo más duro, pero el humor seguirá como premisa. Y el combate evolucionará.

Rising Star ha programado un lanzamiento europeo de *Desperate Struggle*, la primera continuación realizada por Grasshopper, para el próximo 2010. Será entonces cuando se puedan adquirir dos versiones: la edición extrema, con sangre exagerada, y la normal, sin ella. Esperamos que la tardanza no provoque multitudinarias construcciones caseras de catanas láser.

MURAMASA VENDRÁ

ALEGRÍAS TOKIOTAS

Más Tokio Game Show para Wii y DS

Pocas novedades se esperaban en este TGS para los seguidores de Nintendo, y de las revistas que siguen a Nintendo, tras la explosión del mes pasado. Pero la ausencia de la compañía no significó la de sus sistemas, debido a los estudios terceros. Quitando el anuncio del evento, líneas arriba, las consolas pudieron demostrar la salud de su catálogo a medio plazo gracias a proyectos ya conocidos que se dejaron ver de cerca.

La portátil puso en escena su colección de series aclamadas, con los nuevos *Castlevania*, *Kingdom Hearts*, *Phantasy Star* o incluso el spin off de *Phoenix Wirght*. Y Wii convirtió el show en un escaparate y una extensión de las apuestas third party de su conferencia de octubre. *Muramasa: The Dragon Blade* (izquierda) y *Arc Rise Fantasia* (ambos también de Marvelous y, ¡noticia!, confirmados para Europa) se llevaron la palma, sobre todo el primero por su excelso trabajo artístico. Les acompañaron el sobrecogedor *Monster Hunter 3 Tri*, con co-op adicional a pantalla partida, y títulos a los que llega por fin la promoción, como un *Sonic y el Caballero Negro* (derecha) de una SEGA destacable (ver página 36). 2009 y 2010 se llenan de arte nipón.





¿EL RETORNO DE MIYA-LINK?

¡VIVA EL E3PECTÁCULO!

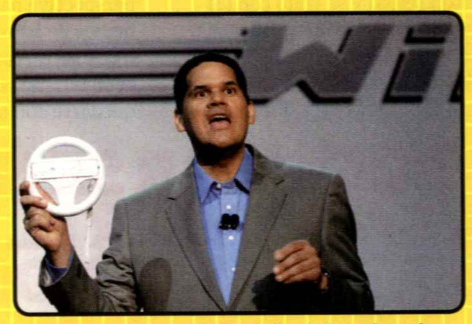
El evento más importante de EEUU volverá a la grandeza

Nos lo olíamos (como todos vosotros) en NGamer 11. Los resultados de los dos últimos E3 alejaban el evento de la gran feria de juegos demandada unánimemente por público y prensa.

La Asociación de Software de Entretenimiento ha despertado del letargo y ha anunciado el retorno al formato del espectáculo y la grandiosidad en el próximo E3 2009, que también se acomoda en fechas más accesibles: entre el 2 y el 4 de junio.

Será el antiguo y mítico Centro de Convenciones de Los Ángeles el mega espacio que dará cobijo a las muestras y parafernalias de todas las compañías con intención de descubrir sus, ahora debería ser así, más grandes proyectos.

La organización ya se atreve con el denominativo "evento del año". Con muchos meses de antelación, las compañías demostrarán si vuelven al lujo y las astronómicas inversiones de antaño, tanto a nivel de presencia como de anuncios.



No sabemos a qué público se dedicará Nintendo con los nuevos cambios. Un factor más para estar pendientes.



El último gran E3 supuso una "victoria" para Nintendo, con colas infinitas para probar cierta consola. ¡Qué lejos queda!

EN LA PERIFERIA

CACHARROS INNOVADORES

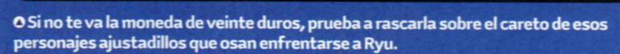
¿Una caja de cartón? ¿Y lleva bluetooth?

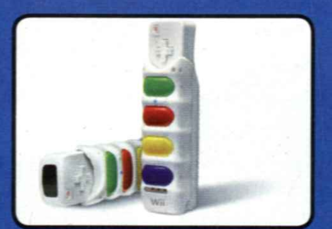
A la espera de que el Wii MotionPlus, u otra invención, cambie lo que experimentamos con las posibilidades de movimiento del control base de Wii, las casas de hardware y software continúan ingeniando formas de aplicar lo que tenemos, haciendo del mando desde un conector de datos más obvio hasta un sensor más extravagante.

Al primer grupo (que ya incluye a los Mandos Clásicos y demás) se une un tambor para *Taiko Drum Master*, similar al de la exitosa recreativa original –y opcional en el juego–. En la misma categoría, y también de corte arcade, surgen joysticks de palanca conectables al puerto como el nuevo de Exar dedicado a *Tatsunoko vs Capcom*.

Ya sin cables, resulta curioso el adaptador de *PopStar Guitar* (preview en este número) para el Wiimando, que fácilmente sitúa los botones originales como los de una guitarra de juego. Pero el campeón de estas novedades, el más original, barato y sorprendente es... la caja de cartón de *Let's TAP*. Golpetéala con el mando encima y el acelerómetro transmitirá tu control al juego para diversas pruebas musicales, de carreras... Se incluyen dos cajas en el paquete, por eso del multijugador. Como dice Yuji Naka (su padre y el de Sonic), vale hasta para pingüinos.




Si no te va la moneda de veinte duros, prueba a rascarla sobre el careto de esos personajes ajustadillos que osan enfrentarse a Ryu.





Lo más revolucionario de la historia. No se recomiendan no oficiales.

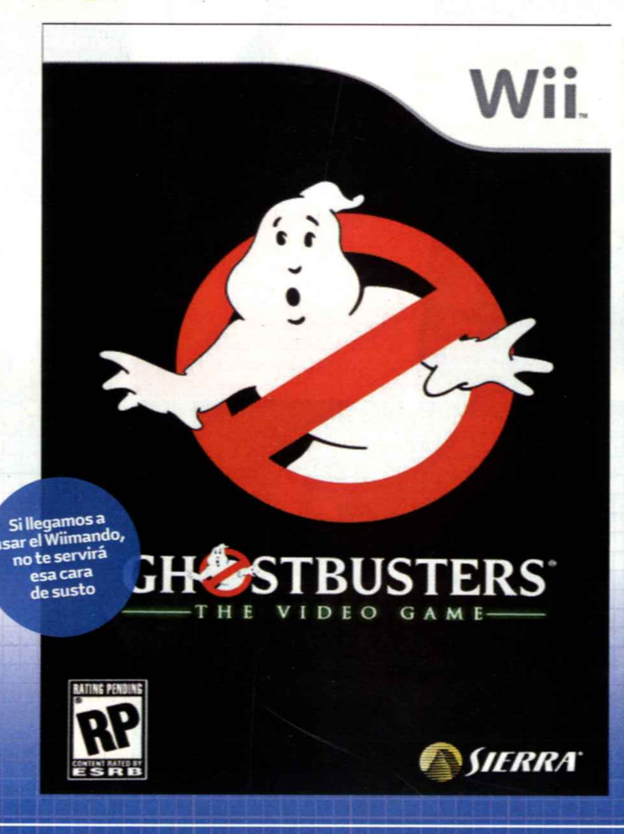
POSIBILIDADES

Proyectos que se solidifican

Cazafantasmas, la tercera parte de la historia hecha en videojuego, quedó flotando en el limbo de los derechos tras el matrimonio de Vivendi y Activision. Ahora parece, según palabras de uno de los actores originales, que Atari recogerá el proyecto con el fin de llevarlo a las tiendas en el futuro. Antes, Ubisoft hará lo propio con *Broken Sword*, la aventura gráfica clásica que, tras pasar por fervientes peticiones de fans y varios amagos de resurrección, se jugará en Wii y DS.

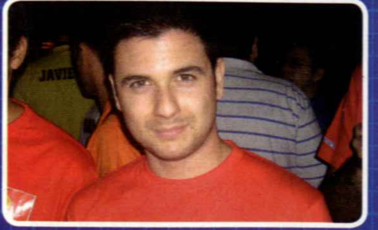
Para los seguidores de *Baten Kaitos* o *Xenosaga* queda la confirmación de que Monolith Soft, tras *Disaster* y *Soma Bringer*, ya prepara un RPG. También para consola Nintendo, por supuesto.

Más, pero mucho más difícil lo tiene *Project H.A.M.M.E.R.*, un habitual de estas páginas. La calificación de "imposible" la hubiéramos dicho hace un mes, si no fuera porque Miyamoto ha comentado, refiriéndose al título, que "sólo cuando estemos prácticamente seguros del intervalo de salida podremos hacer el anuncio relevante del lanzamiento". Si el juego no llevara en estado oficial de "pausa" desde el año pasado, parecería creíble su próxima aparición.



Si llegamos a usar el Wiimando, no te servirá esa cara de susto





ESTILO PROPIO

De forma subliminal, Wii está consiguiendo imponer su forma de juego hasta niveles que no creía posibles. Puede sonar a exageración, pero creo firmemente que dos años de juego con ella están logrando fraguar en mis gustos una dependencia casi obligatoria del estilo Wii.

Mi caso más destacable es Pro Evolution Soccer. Desde que probé PES 2008 Wii, el atractivo de los juegos de fútbol ha cambiado completamente y estoy mucho más ansioso de caminar el otro de nuestra versión con puntero. Este síndrome no es nada nuevo y ha provocado muchas veces que cuando juego en otras consolas, no pueda dejar



de pensar en cómo se ajustaría a mi Wiimando. Quien haya recorrido El Padrino o RE4 en Wii reconocerá sensaciones similares, como que no hay tiroteos o movimientos de lucha y finish tan satisfactorios como los de esa versión. También se da con NMH, Tenkaichi, lo acabas buscando en otras sobremesas inconscientemente.

¡Si me pasa hasta dentro del catálogo de Wii! Que levante la mano el que, después de unas sesiones de Mario Galaxy, haya jugado después a una aventura en tercera persona sin intentar pasar la mirilla por la pantalla tratando de coger ítems como hacía con los trocitos de estrella.

¿Más? Añoro las figuras de SSX, el control palanca puntero de Geometry Wars y hasta la conducción con el volante flotante de Wii en los arcade. Y no se me olvidan los exclusivos de base como World of Goo, Trauma Center o los de equilibrio, imposibles de otro modo. Cuando nos demos cuenta, esta consola habrá extendido este estilo de juego tanto que muchos rechazaremos las otras posibilidades.

David Caballero

¡ALUVIÓN DE NOTICIAS!

¡INSTANOTICIAS! ¡SIEMPRE LISTAS PARA CONSUMIR!



Tras ocho meses de la salida de *Trauma Center: New Blood* en EEUU, por fin ha sido anunciado para el 7 de noviembre su salida en... Reino Unido. Sigan esperando, camaradas.

Por si habías olvidado las ventas trillonarias de *Brain Training* o *Nintendogs*, que sepas que estas navidades habrá nuevos packs con dichos éxitos para DS. *Big Brain Academy* y *Cooking Guide* se unirán al carro.



Free Radical ha colgado en su web una encuesta preguntando sobre los gustos de los jugadores y su plataforma favorita para *TimeSplitters 4*. Wii va ganando con un 34% ¿Será tan fácil como esto? Ojalá.

Yves Guillemot, el CEO de Ubisoft, ha asegurado: **"Tom Clancy aparecerá (en Wii)"**. Sobre los motivos del retraso: "Necesitamos que tenga buena pinta"... Suena lógico.

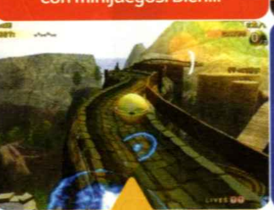
El nuevo crossover de Capcom, *Tatsunoko vs Capcom*, saldrá en exclusiva para Wii el año que viene. Como *Marvel vs Capcom* pero cambiando a los héroes americanos por japoneses... ¡Y con minijuegos! Bien...



Los usuarios que ya tienen el nuevo *Pokémon Platinum* han descubierto que sus monstruos de bolsillo no tienen cabida en *My Pokémon Ranch*. Serán felices al saber que viene una actualización en camino.

Una extraña estrategia comercial impulsa a Nintendo a colgar globos con forma de Kirby en todos las localizaciones americanas. O *Kirby Super Star Ultra* está al salir, o los del NoA se vuelven locos por momentos.





Más desarrolladores están mostrando cierto amor por la Balance Board de *Wii-Fit*. *Vertigo* será un juego de carreras futurista donde nuestro movimiento dictará a la tabla hacia donde debe moverse en cada momento.

Activision está planteando el lanzamiento de nuevos títulos sobre **James Bond** de manera anual y calificándola como una "de las series más interesantes del panorama actual de videojuegos". A ver cómo salen en Wii.



Financial Times ha publicado un estudio donde dice que, en 2008, cada empleado de Nintendo generó unos 1,6 millones de dólares de beneficio. Cualquiera lo diría con lo que les ha costado enviarnos el *Disaster*...



¿Estás sentado? *Call of Duty 6* ha comenzado a desarrollarse. Ni siquiera se sabe si saldrá en Wii, pero esperemos que no nos peguen los mismos sustos que durante el desarrollo de *World at War* en Wii.



El nuevo control de *Prince of Persia* con stylus será visto en tiendas el día 2 de diciembre. Nunca fue tan fácil hacer un back-flip con un lápiz. El mes que viene, las impresiones.

Producido por el creador de la famosa serie *Final Fantasy*, *Hinorobu Sakaguchi*, *Blue Dragon DS* ha encontrado un distribuidor en Occidente que pondrá el título en la calle hacia marzo del 2009. Ignition será la agraciada.

Siguiendo el rumbo del vídeo falso de Sega sobre *House Of The Dead*, Capcom ha enviado el kit de prensa de *Mega Man 9* ¡dentro de un cartucho de NES!. ¿Qué será lo siguiente?, ¿telegramas firmados por Yamauchi?

Envueltos en un misterio que nada tendría que envidiar al del *Profesor Layton* (su propio detective), la gente de Level-5 preparó un evento paralelo al TGS para mostrar algo verdaderamente novedoso, o eso dijeron.



¿Queréis saber algo extraño? La lista de lanzamientos australiana coloca a *Animal Crossing* como *Let's Go to the City*... ¿Era necesario?, ¿Qué se les pasa por la cabeza a estos australianos?





El director de cine Brett Ratner ha declarado su frustración después de que Activision bloquease una película sobre *Guitar Hero*. Lástima, ya que sus películas *Rush Hour* y *Family Man* eran decentes, después de todo.





Mejor que dejes de gastar tus Wii Points en las versiones descargables de *Samurai Showdown* de la Consola Virtual. Una antología con seis títulos incluidos saldrá en invierno en el Reino Unido.

¡All hail Miyamoto! La Entertainment Software Association ha entregado su ESA Champion anual al genio de Nintendo. Si George Lucas tiene uno, Miyamoto debería tener ocho o nueve.

Wii EN LA RED

Carga datos a un ritmo de 42 bytes/página. Tiempo estimado: media horita

MUNDO Wi-Fi

¿Qué asoma en lontananza? ¿Es un cazador? ¿De monstruos? ¿Para Wii? Oh, sí

¿Cazaremos online en estas montañas? ¡Sí!

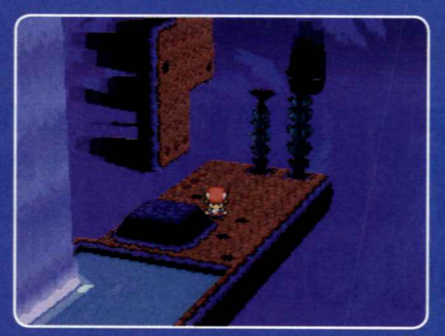
Monster Hunter 3 sabe ocultarse muy bien, como juego de caza que es. El anuncio de la nueva entrega de esta franquicia de RPG (de un éxito asombroso en Japón, pero a la que en España sólo jugaron cuatro) tuvo lugar el pasado octubre, pero ha pasado doce meses escondiéndose en las montañas. Finalmente, un valiente escritor de Famitsu, armado con un dictáfono de nivel 10 y una mejor intuición periodística, se adentró en la caverna de Capcom en busca de la bestia.

Dejaremos los detalles de la cacería para un avance en condiciones, pero podemos adelantaros que Capcom ha trabajado para implementar la natación. Los cazadores podrán ponerle el bañador a su dragón y sumergirse en las cristalinas aguas (el juego transcurre en una isla rodeada por el líquido elemento) en busca del principal objetivo del juego: el Rey de las Aguas. Destacamos sus opciones Wi-Fi: *Hunter* ofrecerá un completo modo online, dejando a un lado los equipos locales de la última entrega para PSP.

La idea es juntarse en grupos de cuatro jugadores para eliminar a esos gigantescos enemigos que acabarían con un jugador solitario en un abrir y cerrar de ojos. La lucha por la experiencia nos acabará convirtiendo en lobos solitarios, pero trabajar en equipo nos ofrecerá algún que otro botín que podremos emplear para mejorar a nuestro héroe. Engancha tanto como Pokémon, pero con un elemento online más profundo.



Los nuevos Pokémon no tienen el mismo estilo que los clásicos.



Los Pokémon raros son cada vez más difíciles de conseguir. Queremos ese "Limpialacuevamon".

Hazte con todos...

Acaba de llegar a Japón *Pokémon Platino*. No nos sorprende que el sistema de juego sea idéntico al de *Diamante/Perla* (los juegos siempre han venido en tríos, llegando el tercero algo más tarde), pero debemos reconocerle sus mejoras en el apartado Wi-Fi. Una zona de relajación online que nos ofrece tres minijuegos (en uno, debemos conseguir que Mr. Mime aguante el equilibrio sobre una pelota), y un tablón de mensajes en el que dejar grafitis obscenos sobre Wigglypuffs. ¿Satisface pese a la ausencia de combates aleatorios? Un poquito.

Pero este juego no tendría sentido sin un Pokémon ridículamente difícil de capturar. ¿Queréis tener la forma aérea de Shaymin? Primero, deberéis ir a ver la nueva película de Pokémon y descargar a Shaymin en *Diamante/Perla*. Luego transferirlo a *Platino* y darle la flor Glacidia, que, para descargarla, hay que hacer la reserva de entradas para la película. Se rumorea que el próximo Pokémon secreto estará en un cartucho que la NASA esconderá en la luna.

No podremos disfrutar de los nuevos gorros de Pikachu hasta el año 2009, así que todas las miradas se centran en *Guitar Hero: World Tour*, que llegará en noviembre con su modo online. La presencia constante de tus amigos online consigue, al fin, poner a la Wii al nivel de la experiencia de Xbox Live, y está garantizada la descarga y subida de canciones creadas por los usuarios gracias a la gestión de las tarjetas SD.

¿El router de todo mal?

Mientras las third party se esfuerzan para explotar el online de Wii, ¿a qué se dedica la buena de Nintendo? Pues está sacando tajada de la situación, con el lanzamiento de un adaptador de red. Este pedazo de plástico hace las veces de un router normal, o de puente entre Wiis y centros Wi-Fi que no pueden comunicarse entre sí.

¿Os asustan tantos avances tecnológicos? Entonces, debéis visitar *wayofthepixel.net* para ver su colección de "de-makes"; es decir, clásicos modernos recreados como juegos de Game Boy. Hay muchos muy buenos. Además, en la página *tinyurl.com/577eyc* os toparéis con mucha magia monocromática.



¿Tu router odia a tu Wii? Tal vez necesites esto...





Lo último que te apetece escuchar mientras recargas las balas es el clic de una puerta sin abrir detrás de ti.



Más zombis eliminados significa más nivel para Frank. Más nivel para Frank significa más fuerza y más habilidades.

Lo bueno de la escopeta es que la onda expansiva de los disparos daña a más de un zombi, aunque no logre matarlos.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** PROEIN **ESTUDIO** CAPCOM **LANZAMIENTO** FEB 2009

DEAD RISING
CHOP TILL YOU DROP



Moda Zombi: tonos azules y rojos.

En videojuegos, es el equivalente al *Amanecer de los muertos* (aunque si George Romero te pregunta, dile que no tiene nada que ver)

Una bandada de supervivientes encerrados en un centro comercial repleto hasta la bandera de hambrientos zombis. Mientras tanto, un anuncio que te explica, una y otra vez, que no hay salida posible del mismo... Evidentemente hablamos de *Dead Rising*, el juego de muertos vivientes más cuidado de estos últimos años y que saldrá en febrero para Wii. A pesar de que las cosas han cambiado desde la versión original en Xbox 360, todavía sigue inalterado el escenario de la carnicería, es decir, el Willamette Parkview Mall. Evidentemente, el prota sigue siendo el periodista todoterreno Frank West y su obsesión por obtener la exclusiva del año con la invasión zombi en el pequeño pueblo de Colorado[1].

Salto hacia atrás

En el *Dead Rising* de 360 veíamos un show técnico a todas luces espectacular. Todos los movimientos de evasión perpetrados por Frank resultaban una delicia, por no hablar del surfear por encima de zombis cual videoclip de Metallica. En Wii nos encontramos con algo más chato y menos bullicioso en cuanto a habitantes y polígonos. Por citar un ejemplo, para saltar de zombi a zombi, el colega Frank necesitará unos saltos a lo Mario, pero para esto el juego ha sido retocado, añadiéndole nuevos trucos y habilidades. El juego está basado en el motor gráfico de *Resident Evil 4* y ofrece un control muy similar a éste. De hecho, es más parecido que al del propio *Dead Rising* original. Podrás apuntar a la cabeza de los enemigos con facilidad y rapidez, dando así más importancia a los fusiles o armas de fuego que puedas encontrar en el centro comercial. Durante el juego comienzas con una pistola y, a medida que avanzas, encontrarás potentes escopetas capaces de acabar con varios enemigos a la vez y de un solo disparo. Si mientras apuntas presionas el botón B, la vista se vuelve libre para que puedas apuntar a tu antojo.

"SI LANZAS DISCOS DENTADOS CORTARÁN MÁS DE UNA CABEZA POR EL CAMINO"

Total, tiros en la cabeza por doquier. Entre otras cosas, hemos querido probar las diferencias entre las armas, como la francotiradora. El control intenta cambiar para que no resulte igual disparar con una pistola de mano que con un arma de gran calibre. Cuando tengamos activado el modo para usar armas de fuego, será tan fácil cambiar de arma como usar el D-Pad para pasear por el inventario y meditar tu siguiente (y violenta) acción. No sólo en eso se basará la opción de armas a distancia, y es que si usamos, por ejemplo, los discos dentados a modo de arma a distancia, Frank los lanzará de tal manera que, dependiendo de la



Haz un perfecto swing con el bate, y no dudes en cargar con la mayor fuerza posible sobre las cabezas del enemigo.



¡Eh! ¡Eso son las piernas de Frank! Esperamos que al final pueda saltar...



1 También existía un modo donde tenías que sobrevivir el mayor tiempo posible y que, presumiblemente, seguirá en Wii. 2 Una simpática encuesta nos dice que de cada 10 jugadores, sólo 3 se pasaron esta complicada aventura... Pa´ que veas. 3 La versión de Xbox incluía algunos vehículos exteriores y la moto de Isabela para interiores... De momento sólo sabemos que no hay vehículos nuevos; suponemos que los otros se mantendrán.

CAMPAMENTO DE TIRO ZOMBI

Esta vez las pipas son más importantes que las motosierras



RIFLE FRANCOTIRADOR

Alinea un zombi desde una distancia más o menos larga a tu mirilla y izas!, adiós cabeza. Entrena para poder acabar con zombis de una manera elegante y te darás cuenta de lo poco útil que resulta al ser atacado por la espalda por uno de ellos.



PIPA CUTRE

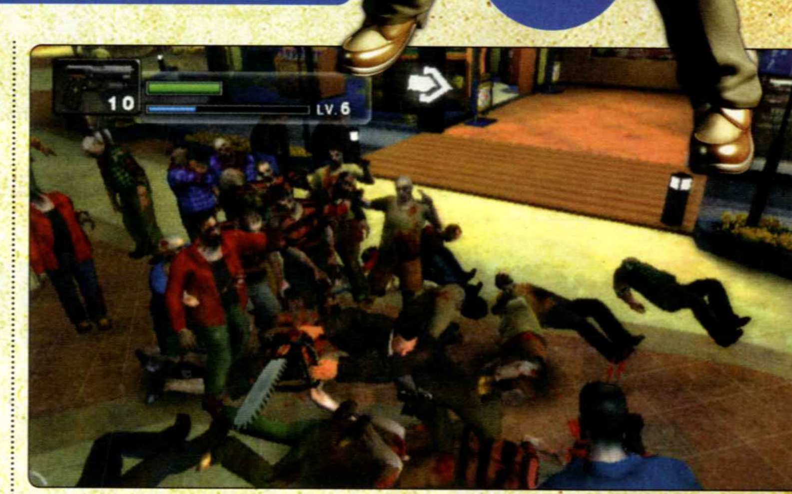
La pipa cutre es el arma por defecto, y muchos de los zombis aniquilados sueltan munición cuando mueren. Lo que quiere decir que será fácil hacerse con un buen puñado de balas y disparar a piernas y cabezas para obtener esos necesarios momentos de tranquilidad.

Escobas y escopetas. En las manos de Frank, ambas son mortales

Las tiendas de deportes te brindarán palos de golf, bates de béisbol o bolos... Además de elegantes prendas de Nylon.



Mueve el Wiimando en círculo para atizar con tu arma. Si alguno de los zombis te golpea durante la acción, la soltarás.



Pega un buen golpe con la motosierra para abrirte paso entre los enemigos. Y recuerda, las mejores vías de escape son las que se tiñen de rojo.



Isabela siempre es uno de los puntos fuertes de las convenciones de Piratas del Caribe

fuerza con la que sean lanzados, dichos discos cortarán más de una cabeza por el camino, algo que a todo el mundo gusta... ¿no? El caso es que las armas tienen un buen puñado de opciones con las que jugar: desde usar las cabezas de los Servbots (de *Tron* ni *Kobun*, un juego clásico de Capcom en PS1), para tapar los ojos a los zombis y frenar su avance, hasta coger grandes parasoles y arrollar con ellos a los enemigos que se interpongan en nuestro paso. Os podemos asegurar que ésta es una de las partes más desternillantes de *Dead Rising* y por las que vale la pena darle una oportunidad al título: Sus variadas formas de acuchillar, asesinar, eliminar, trinchar, batir... son uno de los puntos álgidos del título.

Zomb-facilón

Entre los cambios nos toparemos también con que la estructura ha cambiado considerablemente respecto a la versión en Xbox 360. Incomprensiblemente, la versión de la consola de Microsoft era absurdamente difícil. Desde sus estrictos tiempos límite hasta su complicado sistema de guardado, logró que mucha gente se diese por vencida a las primeras de cambio[2]. En Wii, el reto es mucho más llevadero que el original, y los eventos suelen suceder en momentos muy concretos. En la versión de 360, si tenías que hacer una misión obligatoria y estabas muy lejos del lugar donde tenías que desarrollarla, ajo y agua, estabas obligado a resetear la partida... ientera! Wii, en cambio, te propone distintos tipos de misiones que pueden ser completadas en cualquier orden y en cualquier momento. Y si consigues finalizar éstas, se te da otro pack de misiones. A pesar de todo ello, no hace falta asustarse; la esencia es prácticamente la misma, pero corrigiendo ciertas notas difíciles para que la gente no se acongoje en los primeros minutos.

¡Sin piernas!

No estamos demasiado seguros acerca del papel de Frank como periodista en esta aventura para Wii, ya que en ningún momento le verás hacer fotos... Hablando en plata, que ya no se puede hacer fotografías de los eventos durante el transcurso del juego, las cuales te daban puntos y experiencia.

Suponemos que esta aventura se basa en un mundo paralelo al del software de 360, y aquí, en vez de hacer fotos, escribe en un periódico... En fin, que, entre otro de los cortes, también deberíais saber que Frank tampoco salta. Increíble. Según dice la explicación oficial sobre este problema, con el motor que se usaba para *Resident Evil 4* y su cámara (donde los personajes parece que no tengan piernas) no podían recrear el movimiento de salto de Frank sin que no se vieran las piernas... Es un caso un tanto surrealista, ya que este movimiento era esencial en algunos de los niveles, así como en varios ataques especiales. También choca bastante con lo visto en *Resident Evil 4* y las patadas de Leon, pero ya nada nos sorprende, en Capcom son un poco raros. Un juego que lleva bastantes meses en preparación y que, a pesar de las diferencias técnicas con la versión de 360, pueda ser un éxito y salir adelante.

IMPRESIONES



Despacito Los enemigos no parecen tener la habilidad mágica de detectar nuestra presencia, así que es posible acercarnos por la espalda para acabar con ellos.



Cuando estés usando el francotirador, mantén el pulso apretando el botón A antes de disparar. Hay una gran diferencia.



Es difícil ignorar un punto grande y brillante, pero siempre puedes intentar otra cosa si prefieres seguir tu camino.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** P/C **ESTUDIO** REBELLION **LANZAMIENTO** NOVIEMBRE 2008

ROGUE TROOPER
QUARTZ ZONE MASSACRE

Piel azul, peinados militares, armas que hablan y extensiones de tierra química; es el futuro de las guerras de un solo hombre

Los seguidores de 2000AD reconocerán a este tipo. ES GI[1], un guerrero de piel azul, único superviviente de la masacre de Quartz Zone, y que pronto llegará a Wii, acompañado de sus compañeros fallecidos cuyo espíritu sobrevive en su mochila, su arma y su casco. Está persiguiendo al general que traicionó a sus camaradas, y va a patear muchos traseros por el camino.

Obviamente, si sois seguidores de 2000AD, seguramente recordéis este juego en sus versiones para Xbox, PS2 y PC, que vieron la luz hace un par de años, y que recibieron buenas críticas al ser una adaptación de cómic que hacía justicia al original.

Esta versión para Wii es el mismo juego, pero, dado que nunca apareció en una consola Nintendo antes, la nueva distribuidora espera ser capaz de llegar al nuevo público.



Este tío va directo al lago tóxico de la muerte. La piel azul de Rogue le protege esos productos químicos venenosos.



Del suelo de la Quartz Zone salen todo tipo de cosas extrañas.

El juego empieza con el último escuadrón de GI metiéndose de lleno en la emboscada que acabaría con ellos en la Quartz Zone. Gracias a que la cápsula de Rogue tenía el doble de protección, puesta por la cornuda novia de su mejor amigo (no estamos seguros de si esto sale en el juego, pero es lo que ocurría en los cómics), éste consigue sobrevivir y busca venganza; no sin antes recoger los biochips[2] de sus compañeros moribundos Helm, Gunnar y Bagman[3].

En equipo

Una vez incorporados los chips a las partes más importantes de su equipo, se convierte en un ejército de un solo hombre. Es posible dejar a Gunnar en cualquier lugar para que actúe como torreta y tener el doble de potencia de fuego, mientras Rogue usa su pistola.

1 Infantería genética: modificada genéticamente para ser inmune a todo tipo de ataques químicos o biológicos. 2 Cada GI lleva un chip en su cabeza, que almacena su personalidad y poder volver a ser clonado posteriormente. Pero si son clones, ¿por qué se valoran tanto sus personalidades? 3 En inglés, sus nombres están relacionados con casco, arma y mochila.

Sombrerero loco Cuando Rogue tiene que sacarse a Helm para hackear algo, se puede apreciar su peinado militar en todo su esplendor.

Hubo una época en la que creíamos tener un amigo en nuestra gorra. Nada que las pastillas no arreglasen

"UNA MEZCLA DE ACCIÓN CUERPO A CUERPO Y ARMAS A DISTANCIA"

Helm puede hackear ordenadores y proyectar un cebo holográfico. El pobre Bagman se limita a ofrecer suministros y que Rogue pueda seguir moviéndose y matando. Todos ellos aportan tanto chistes ingeniosos como información útil.

En esta aventura en tercera persona nos topamos con una mezcla de acción cuerpo a cuerpo, uso de armas a distancia y ese pequeño y habitual porcentaje de infiltración. Al acercarnos a un elemento del escenario, como cajas o paredes, Rogue se pega a él en busca de cobertura. Una vez oculto, puede localizar a los enemigos y salir de repente para llenarles el cuerpo de plomo.

Labor de soldado

La mayoría de las situaciones pueden resolverse de varias formas, y los enemigos son lo bastante inteligentes como para no caer completamente en el engaño al encontrar una ruta alternativa e intentar flanquearlos.

Los enemigos trabajan bastante bien en equipo, así que es probable que descubras que algunos de ellos están intentando situarse sigilosamente detrás de ti, mientras que sus compañeros les ofrecen fuego de cobertura.



Gunnar viene equipado con su propio trípode. Su madre clon estaría orgullosa.



Seguro que se alegra de que su apodo no fuese Calzoncilloman o algo así.



Otra muestra de coger a alguien por la espalda mientras mira a las musarañas.

El juego no estaba diseñado para el Wiimando, así que va a tocar acostumbrarse a él. El sistema elegido mantiene todas las funciones de las versiones de Xbox y PS2, cambiando los botones por gestos siempre que fue posible.

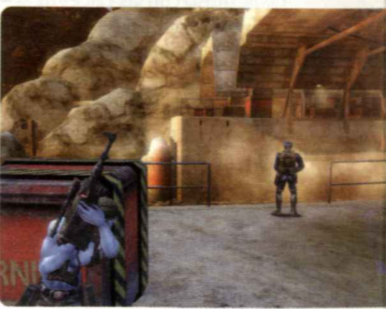
Por ejemplo, para lanzar una granada, levantamos el nunchaco en posición vertical para que aparezca un cursor de apuntado, y luego lo bajamos para lanzarla. Nos ha costado acostumbrarnos a utilizar bien este sistema en nuestras partidas, así que esperamos que el sistema mejore cuando estemos más acostumbrados a él.

Disparar es más sencillo, ya que se usa el Wiimando para mover la mirilla con precisión. Podemos entrar en una vista en primera persona, y con un giro haremos zoom para enfocar lo mejor posible la cabeza de nuestra víctima. Aunque no hay nada realmente nuevo en el juego, ni siquiera teniendo en cuenta el mando de Wii, no hay muchos juegos similares en la consola. El género suele ser uno de los más apreciados, y este juego ya ha sido puesto a prueba en tres plataformas antes, así que ahora se prepara para triunfar entre la nuestra.

TERMINA EL COMBATE

Es malo, es azul, y no te conviene meterte con él





Aunque los cómics de *Rogue Trooper* no son especialmente violentos, el juego se basa en acabar con un gran número de soldados Nort. Tanto si te acercas sigilosamente a ellos como si los matas a distancia, los acribillas con tu arma o utilizas artillería pesada, no cabe duda de que nuestro amigo modificado se gana el pan.



¡Color! Retornan los prados, las estaciones o las decoraciones de *Animal Crossing* para estimularnos. Esta cámara menos cenital se activa con la cruceta.



No compartirás piso otra vez: ahora hay cuatro casas esparcidas por la villa para sendos perfiles/jugadores.



Recargado es poco. ¿Hasta dónde llegarán las combinaciones con los nuevos accesorios?

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** NINTENDO **LANZAMIENTO** 5 DE DICIEMBRE

ANIMAL CROSSING LET'S GO TO THE CITY

Más y mejor no parece poco

Si eres jugador habituado a *Animal Crossing* querrás partir desde tu progreso en DS (excepto ganancias) para que tu vida en *Let's Go to the City* comience más personal y "profesional", y esto será posible desde el inicio. Porque en todo el proyecto se ha sido conservador y respetuoso con las raíces de la serie, por eso tanto el manejo con puntero como los gestos del Wiimando (pescar, cazar bichos...) serán opcionales.

No te asustes: las novedades se irán descubriendo casi por sorpresa, muchas veces como extensión de actividades clásicas: pequeños pero cuantiosos detalles. Así saldrán a la luz nuevos eventos (pilla-pilla, ¿dices?), posibilidades o accesorios, muchos de los cuales siguen siendo un secreto. Además, la personalización alcanzará cotas más amplias con las opciones de creatividad incrementadas o el contenido que Nintendo se saque de la manga para distribuir a posteriori mediante la WC24.

En DS podías aburrirte robando peras en las solitarias visitas por los exteriores de los pueblos de tus amigos, pero ahora habrá más cosas que hacer, pues sus vecinos seguirán merodeando por ahí y no sólo esperando en casa. Cada región tendrá eventos específicos, así que podréis organizar quedadas con distinto anfitrión para vivir los acontecimientos en grupo.

De viva voz

Las charlas habladas se activarán en el momento que visites la villa de un amigo con WiiSpeak. Todos los que estéis por su pueblo veréis un indicador, así que cada pueblo hace de "sala de chat", permitiendo hablar sin tener que dar voces aunque uno esté en un puente y el otro alejado muchos metros virtuales. Ofrece diversos ajustes y es posible saber quién tiene el micro activado. Los filtros de Nintendo se encargan de que se mantenga la calidad de sonido[1].

Los cambios no son radicales para no estropear la esencia , tan propia. Aun repetitivos, seguimos adorando sus diálogos o su mensaje. Para la review del próximo número habremos disfrutado de largas y encantadoras sesiones con este nuevo pasito adelante.

1 Como complemento, todos los que se hagan con WiiSpeak (con o sin *AC*) podrán bajar gratuitamente el nuevo Canal WiiSpeak, que permitirá que cuatro consolas hablen en línea y en directo. El Mii de cada una imitará los labios de la conversación y se podrán intercambiar fotos o textos. Interesante.



El chat de texto vuelve, y es la única forma de mensajería privada. ¿Podremos usar un teclado USB? Es posible.

COSAS DE LA CITY

Hasta cierto punto, la ciudad es una nueva estancia donde disponer elementos que antes eran del pueblo –y algunas novedades– con otra ambientación más lógica. Allí podrás asistir a las subastas, al teatro, a la pitonisa o a la esteticién para, por ejemplo, ponerte una máscara Mii.




PopStar guitar
¡Apasiónate con las mejores canciones de la música POP!
¡Más de 50 éxitos!
Con canciones de:
Maroon 5, Rihanna, Jonas Brothers, Miley Cyrus, Paramore
Wii
Wii
PopStar guitar
PopStar guitar
MÁS DE 50 ÉXITOS DEL POP
CON CANCIONES DE:
MAROON 5
RIHANNA
JONAS BROTHERS
MILEY CYRUS
PARAMORE
12+
PAL
¡YA A LA VENTA!
Incluye accesorio AirG™ que convierte el mando de tu Wii en una guitarra
www.popstarguitar.com
12+
www.pegi.info
Wii
XS games
© 2008 XS Games. XS Games, the XS Games logo, PopStar Guitar and the PopStar Guitar logo are trademarks and/or registered trademarks of 5381 Partners LLC. Domestic and foreign application patent pending. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved. MIDWAY and the Midway logo are trademarks or registered trademarks of Midway Amusment Games, LLC. Midway Games Ltd. and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. Distributed under license by Midway Games Ltd. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
MIDWAY

¡LO HEMOS PROBADO!



Balística Dos jugadores podrán disputar los duelos. Aunque los chicos de EA no han incluido la posibilidad de jugar a pantalla partida, así que uno tendrá que enfrentarse a un sistema de control invertido.

PLATAFORMA Wii/DS **DISTRIBUYE** EA **ESTUDIO** BRIGHT LIGHTS[1] **LANZAMIENTO** PUES...[2]

HARRY POTTER
Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE

Harry Potter y el regreso milagroso...



Dale a un joven la habilidad de levantar cosas con la mente, y os aseguramos que libros y mesas no formarán parte del menú.



En nuestra época escolar no teníamos tanta magia; nos metían de cabeza en el cubo de la basura. En realidad, sólo a Ramón.

El último *Harry Potter* era tan aburrido que, en comparación, *Esperando a Godot* parecía *Dos policías rebeldes 2*. EA había conseguido el sistema de control perfecto (sigue siendo una gran muestra de cómo utilizar el Wiimando, sobre todo a la hora de levantar objetos), pero no había logrado ofrecer contenido interesante con el cual utilizarlo. Sí, Hogwarts estaba perfectamente recreado, incluso la pelusilla en el labio superior de Harry[3], pero EA cometió el error de imitar también sus horarios de clases. Sin tele y sin cerveza, Harry pierde la cabeza.

Tengo la poción, tengo la solución

Seguiremos dando muchas vueltas por la escuela, pero los nuevos segmentos de acción son lo bastante interesantes como para tenernos pegados al mando. Nuestra demo para Wii tiene un poco de todo lo bueno: pociones, combates y quidditch. Bueno, no todo a la vez; todavía no estamos preparados para semejante espectáculo. La clase de pociones con *Cooking Mama*, que cambia los trocitos de cerdo y la lechuga iceberg por esos ingredientes de brujería que los chefs más famosos utilizan para invocar al demonio y asegurarse el futuro de sus carreras. Al igual que en el libro, Harry contará con la ayuda de un libro de conjuros místico ("Magia para tontos"), el cual nos dará la receta en unas bonitas burbujas de humo.

La prueba gira en torno al cambio de color de la poción. Tanto si se añade ojo de tritón (con un agradable control con el Wiimando, que determina la velocidad) como si se avivan las llamas agitando los brazos, la poción está constantemente cambiando de color; simplemente, hay que parar cuando tenga la tonalidad correcta.

Se puede aprobar mezclando de forma metódica, pero para alcanzar las notas más elevadas deberemos ser rápidos. Por suerte, el sistema de control responde muy bien y permite cambiar rápido de objetos.

Por partida doble

Aunque su esencia es similar, en la versión para Nintendo DS las pociones juegan un papel distinto. Una vez más, recorreremos pasillos, pero aquí podemos quedarnos con los objetos que mezclamos en clase para que nos ayuden a avanzar por el juego. La idea, según ha dicho un representante del estudio, es añadir un punto de elección; si hay un aspecto del juego que no seamos capaces de dominar, bastará con crear la poción que nos ayudará a solventarlo. ¿Se te da mal el ajedrez mágico, por ejemplo? Pues derrítele la cara a tu oponente, o algo así.



1 Según dicen, se encarga Bright Light, un estudio británico, de los juegos de Potter porque JK Rowling no quería que unos "estúpidos yanquis" (palabras nuestras) hiciesen el juego. 2 La película se ha retrasado hasta julio de 2009, así que no tenemos muy claro si el juego seguirá saliendo en su fecha original. Suponemos que no[4]. 3 Aunque el propio Radcliffe no prestará su voz. Demasiado ocupado haciendo guarradas con caballos en el escenario del teatro West End, no cabe duda. 4 ¡Paren las rotativas! Sale el año que viene.





Mirad, mirad: el laboratorio de pociones de Hogwarts no tiene una sala de desparasitación. ¡Qué poca seguridad!

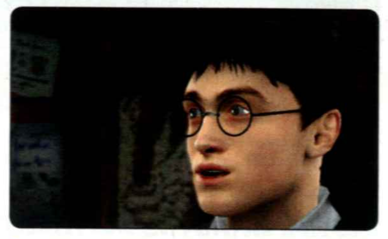


Hay gente que está harta de la ridícula visión fantástica de JK Rowling. Fijaos en esto, por ejemplo: un adolescente corriendo. ¡Por Dios!



Esta imagen le trae recuerdos a Ramón de sus días de colegio, por estar siempre solito. Mucho ocio, pero le ha servido para estar en *NGamer*.

"VIMOS A HARRY ESCAPANDO POR UNA BIBLIOTECA MIENTRAS UN MORTÍFAGO ROMPÍA LAS ESTANTERÍAS CON RAYOS"



A diferencia de los actores, en el juego se puede detener el proceso de envejecimiento. Algo muy útil, dado que Daniel Radcliffe ya tiene 56 años.



Los vídeos de secciones más adelantadas muestran grandes puzles con el entorno ambientados en los terrenos de Hogwarts.



Pulsa A y tu mago esquivará la lluvia de ataques enemigos. Nunca verás a Gandalf agachándose para esquivar una bola de fuego.

EL TOQUE MÁGICO

Mezclando pociones al estilo DS...



Vale, no es DS (no tenemos permiso para enseñároslas todavía), pero la mezcla de pociones funciona de forma bastante similar. Para calentar tu potingue, basta con frotar el caldero, el lápiz táctil hace muy bien las veces de cucharón, y los usuarios de DS contarán con un mortero exclusivo. Tomad ésa, usuarios de Wii: ¡no vais a poder hacer picadillo las vainas de jengibre!

¡Viva el deporte!

Tras su ausencia en los tres últimos *Potter*, el quidditch regresa por la puerta grande. El deporte se centra en el papel del buscador, y se parece mucho a los títulos originales: nos limitamos a atravesar aros para intentar agarrar la snitch. Es un viaje completamente lineal en el que recorreremos todo el campo de juego. Con movimientos del Wiimando, moveremos a Harry en el camino, guiándole a través de estrellas con las que acelera. La posibilidad de atacar al rival le añade un toque a lo Road Rash al sistema de juego; seguramente, en la versión final habrá cadenas y botellas.

La mezcla de pociones y el quidditch son minijuegos independientes, pero están perfectamente tratados y, lo que es más importante, son muy divertidos a la hora de jugar; desde luego, lo son mucho más que el mover cortinas y levantar sillas de Harry Potter y el Vagar Sin sentido. ¿En serio pensáis que las varitas fueron diseñadas para hacer tareas del hogar? No, por supuesto que no. Fueron diseñadas para hacer sufrir a nuestros enemigos.

Échalo todo

Los duelos fueron el aspecto de La Orden del Fénix que más se arriesgó a ser divertido, y donde ofrecería grandes momentos de acción. En un breve prólogo a nuestra primera lección de duelo, vimos a Harry escapando por una biblioteca mientras un Mortífago rompía las estanterías con rayos antes de que Potter le lanzase una mesa del comedor. No es *Madworld*, pero por algo hay que empezar, ¿verdad?

Estas reyertas son muy sencillas: para cargar un ataque, basta mantener el Wiimando en vertical, y para defendernos, cruzamos el nunchaco y el Wiimando. Una vez más, los ataques y defensas son fáciles de utilizar; lo bastante como para responder con la rapidez necesaria en varias ocasiones, ya que los combates llegan a ser un ir y venir similar al Pong. El sistema es lo bastante cómodo, con sencillos movimientos hacia adelante y atrás, así que el hecho de que los movimientos direccionales ofrezcan nuevos conjuros (conseguimos un asombroso truco para chamuscar niños con un abajo-izquierda) sólo apoya a que tengamos más opciones de juego.
Vale, hay que reconocer que EA ha decidido enseñarnos sólo estos minijuegos orientados a la acción en vez de la aventura principal, pero nos aseguran que se ha trabajado para darnos mayor libertad en la escuela. ¿Un príncipe mestizo nos ofrece acción pura? Esperemos que así sea.



Toda la acción se centra en la pantalla inferior. En la superior, tendremos estadísticas, armas, ataques y otros detalles.



Al enzarzarnos en un combate, éste se verá representado en la pantalla superior. Lástima que los personajes salgan pequeños.



¿Podía ser el aspecto visual más sencillo? Bueno, en realidad, sí podía.



Las ilustraciones son maravillosas. Aunque se hace raro ver una obra de Shirow sin estar hiperrecargada.

PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** INTELLIGENT SYSTEMS **LANZ.** DICIEMBRE 2008

FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON

¿Quién no ha jugado al *Fire Emblem* original? Pues ya va siendo hora

Sí, lo reconocemos: nos encanta la franquicia *Fire Emblem*. ¿Os acordáis? No hace mucho que os ofrecimos una completa lección de historia[1]. Pero, bueno, ahora tenemos una buena excusa para hablar de ella, y es que muy pronto llegará a nuestras DS la, si no hemos contado mal, undécima entrega de la obra de Intelligent Systems.

¿Cómo afrontar una nueva versión en una consola cuyo público mayoritario desconoce las entregas anteriores? Pues por el camino más lógico: convertirla en un remake de la primera parte, para no dejar fuera a nadie y que todos puedan acercarse a la franquicia. De paso, han aprovechado para introducirle algunas novedades y mejoras con respecto a la entrega original.

De cuadro en cuadro

Para quien no lo sepa, *Fire Emblem* es un juego de rol táctico, cuyas batallas se desarrollan por turnos. Como ya comentamos, hay un triángulo de armas, al estilo piedra-papel-tijera, en el que cada tipo de arma vence a otro; y si sois buenos estudiantes, recordaréis que dicho sistema no estaba presente en el título original. Es una de las características que definen el estilo de juego de *Fire Emblem*. De por sí, el juego es idéntico; por no cambiar, es que ni los gráficos han mejorado mucho con respecto al remake de SNES (y, por algún motivo, nos recuerdan a los de *Civilization Revolution*). Esto dota al título de un cierto encanto añejo, ideal para disfrutar de un juego clásico de estas características.

Para las ilustraciones de los personajes se ha utilizado a un auténtico maestro, Masamune Shirow[2]. El uso de la pantalla táctil era evidente: con ella podremos mover directamente a nuestro personaje hacia la casilla que deseemos, así como determinar sus acciones, de forma rápida y sencilla. Pero para quienes lo prefieran, también estarán disponibles los sistemas de control tradicionales. Aunque debemos reconocer que la característica que más nos atrae es la posibilidad de jugar contra otros usuarios vía Wi-Fi. ¿Nunca habéis tenido la clásica discusión sobre quién es mejor estratega? Pues ahora podréis resolver la disputa sobre el terreno: dos equipos de hasta cinco personajes se enfrentarán hasta que sólo uno quede en pie. En la versión japonesa existe, además, una tienda online, aunque no sabemos si nos llegará a Europa.

Es cuestión de semanas que podamos disfrutar de este juego en un idioma que, por lo menos, comprendamos. ¿Tenéis ganas de descubrir cómo empezó todo en la franquicia *Fire Emblem*? Nosotros ardemos en deseos.

Marth tiene un aire a Álex reclamando los textos cuando se acerca el cierre



1 ¿Cómo? ¿En el número 9? ¿Ya hace tanto? Anda, pero si usamos dos dígitos y todo para numerar. Jo, qué viejos vamos... 2 Sí, hombre, ese de *Ghost in the Shell*, *Appleseed*, *Orion*... ¿No os suena? Pero ¿a qué habéis dedicado vuestra infancia?

OLVÍDATE DEL SOFÁ Y APÚNTATE A LA DIVERSIÓN...

YA A LA VENTA

FAMILY TRAINER

ファミリートレーナー

16 Trepidantes retos Re-actívate con más de 16 retos repletos de acción y diversión.

Ayuda Mii Juega con tu Mii, te ayudará a superar las diferentes pruebas y seguirá tus progresos.

¡Juega en equipo! Utiliza la alfombrilla tanto en el modo competitivo como en el cooperativo. ¡Hay un montón de retos esperándote!

= +

¡DA UN SALTO HACIA LA DIVERSIÓN! ¡RE-ACTIVATE!







Krilin intentando sobornarnos con porno. Será guarrón. (Hablamos luego, ¿vale?)

PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** ATARI **ESTUDIO** GAME REPUBLIC **LANZAMIENTO** DICIEMBRE 2008

DRAGON BALL ORIGINS

¡Increíble! ¡Un juego basado en los inicios de la obra de Akira Toriyama!

Corren tiempos aciagos para *Dragon Ball*. Tras varios años de rumores circulando por Internet, al final, nuestros temores se están haciendo realidad: los americanos están preparando una película de actores reales basada en la obra de Akira Toriyama.

Es curioso que, pese a los miles de versiones de las distintas sagas de *Dragon Ball Z*, han sido pocas las encarnaciones de la primera etapa de la serie, la infancia de Goku. La próxima entrega de la franquicia para DS nos cuenta la historia desde el principio, en la que posiblemente sea la parte más entrañable de la obra de Toriyama[1].

¡Estírate, stylus!

Si por algo destaca este título es por subirse al carro de *Phantom Hourglass*, *Sonic Chronicles* y demás: se trata de una completa aventura en la que controlaremos a nuestro personaje con el lápiz táctil a través de la pantalla inferior de la DS. Además, será posible utilizar la cruceta y los botones tradicionales; eso sí, los movimientos y las técnicas no se realizarán exactamente igual y no resultará ni por asomo tan satisfactorio.

La variedad de movimientos es asombrosa, sobre todo si tenemos en cuenta el sistema básico de control mediante la pantalla táctil. Estamos seguros de que será mera cuestión de práctica y de calcular bien los tiempos de cada movimiento a realizar.

Pero, sin lugar a dudas, el principal atractivo del juego es su magnífica representación de los primeros pasos de Goku; esa historia de un niño pequeño con cola, su amiga científica, un viejo verde calvo y demás personajes inolvidables. El motor gráfico 3D empleado es excelente, y todos los elementos están representados con mucha fidelidad al original.

Puzles, combates y mucho sentido del humor nos acompañarán durante horas con esta poco habitual adaptación de *Dragon Ball*. Desde luego, con la misma materia prima, resulta asombroso ver los distintos resultados. Por nuestra parte, nos quedamos con este juego tan entrañable y que nos evoca recuerdos de la infancia.



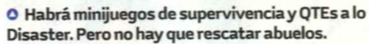
No podían faltar un gran número de cuadros de texto que van narrando la historia a través de los distintos personajes. ¡Ojalá llegue en nuestro idioma!



1 Bueno, no más entrañable que Dr. Slump, pero sí que sigue unas directrices muy similares. ¿En qué momento degeneró tanto como para reducirse a combates eternos


La complejidad de los edificios es digna de atención, con un motor gráfico dedicado.


Va de monjes budistas fantasmas que tienes que matar rezando. Nos encanta.



Habrá minijuegos de supervivencia y QTEs a lo Disaster. Pero no hay que rescatar abuelos.


Se rumorea que este tipo (uno de los jefes finales del juego) es colega de Richard Gere.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** DEEP SILVER/PROEIN **ESTUDIO** DEEP SILVER **LANZAMIENTO** 2009

CURSED MOUNTAIN

Reza para sobrevivir

Con muchas ganas asistimos a la primera presentación de los niveles de juego de *Cursed Mountain*. Como en los viejos tiempos, una compañía (Deep Silver[1]) ha tenido el gesto de compartir con la prensa un trabajo en fase muy temprana de desarrollo, con la intención de listar sus objetivos y demostrar con el tiempo cómo su juego los va alcanzando. Y nosotros, encantados.

Tintín en el Tíbet

"No necesitamos inventar, el mundo nos lo ofrece". El representante del estudio incidió especialmente en ese factor: *Cursed Mountain* está inspirado en hechos y entornos reales y poco tratados en los juegos. Una historia de rescate en el Himalaya es la excusa para poder llevar al jugador toda la cultura de las villas y templos budistas y las dificultades de supervivencia a grandes alturas[2]. Leyendas de reencarnación, almas en pena que "no matarás; son espíritus que has de liberar", mitos populares, creencias religiosas... todas estas referencias reales pretenden llegar al jugador mediante textos y descripciones disponibles en vivo. "Todo está ahí, puedes consultarlo en la Wikipedia, por ejemplo".

Transmitir esta información es la base y un atractivo sumado para el usuario: "hemos invertido mucho en preproducción", asegura el estudio. La forma de juego también se augura repleta de ideas que intentan nuevas técnicas. "La montaña siempre se verá al fondo, y el jugador deberá subir constantemente –explicaba Deep Silver–; así, si va hacia abajo, sabe que retrocede". Habrá que encontrar objetos para continuar, pero no se dispondrá de armas, sino de "unos rezos, que enseña un antiguo monje, que se gesticulan con tus propias manos". Pretenden que dejemos de jugar a los survival "encogidos", que "el jugador, con una postura más activa, se integre mucho más en la acción". Los movimientos nos recordaron a los de *No More Heroes*, y se podían aprender, combinar (sí, lo que has leído: combos de rezos) y mejorar durante el desarrollo, para luego enseñarles el camino del descanso a los espíritus. Eso sí, antes "hay que marcar su punto débil con el puntero, o sacudírselos de encima cuando te agarran".

Terror helado

Los escenarios demostrados (de nuevo, muy verdes) variaban considerablemente entre edificaciones y terrenos trabajados antaño por el ser humano y los inhóspitos parajes helados de la montaña. En ambos se distinguen las secciones en tiniebla donde interactuar con los monjes supuestamente paranormales mediante un ambiente de niebla y oscuridad claramente definido. Ahí se darán las luchas religiosas que os describíamos anteriormente.

Será muy interesante estudiar la evolución de este proyecto tan prometedor.

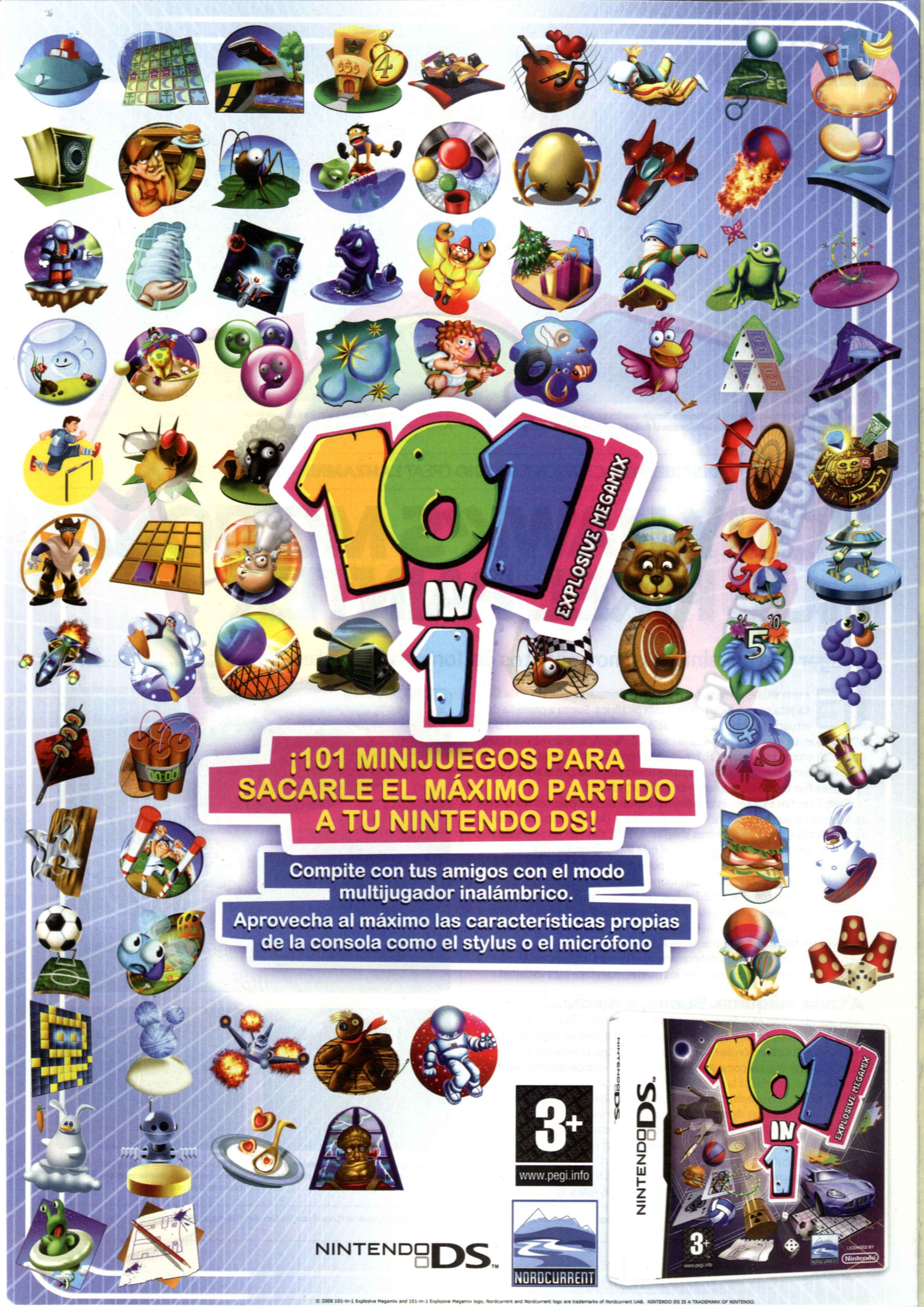

El puntero sirve para explorar la zona en busca de fantasmas o detalles útiles.

OHM

El jefe de diseño de Deep Silver acudió a Madrid para enseñarnos el juego en una etapa muy temprana de su desarrollo. Es elogiable enseñar un juego en tal estado; realmente pudimos ver su esencia, y apreciar mejor que nunca cómo será su evolución.


Martin Filipp nos contó el gran trabajo de documentación que están realizando para el juego.


1 Hasta 140 personas trabajan en *Cursed Mountain*. Los anteriores Rockstar Vienna se apoyan en estudios satélite europeos, americanos y asiáticos. Un modelo de trabajo poco habitual en la industria. 2 Aunque el protagonista es un escéptico, lo que cree alucinaciones tomará un tinte cada vez más real. ¿Qué está ocurriendo?


101 IN 1
EXPLOSIVE MEGAMIX
¡101 MINIJUEGOS PARA SACARLE EL MÁXIMO PARTIDO A TU NINTENDO DS!
Compite con tus amigos con el modo multijugador inalámbrico.
Aprovecha al máximo las características propias de la consola como el stylus o el micrófono
3+
www.pegi.info
NINTENDO DS
NORDCURRENT
© 2008 101-in-1 Explosive Megamix and 101-in-1 Explosive Megamix logo, Nordcurrent and Nordcurrent logo are trademarks of Nordcurrent UAB. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

¡NUEVO JUEGO DS!



Inclinando la DS hacia los lados ayudaréis a Tony a mantener sus trucos. El único truco que conocemos es tocarnos el labio inferior con el dedo índice diciendo "tiqui tiqui tiqui".



Al pasar a través de esas piscinas con pinta de vómito, os pintaréis como Dios manda. Ahora vomitad ese arco iris para liberar a la yerma tierra de su monocromía.

PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** ACTIVISION **ESTUDIO** CREAT **LANZAMIENTO** NOVIEMBRE

TONY HAWK'S MOTION/ HUE PIXEL PAINTER

¿Jugar con el Paint y los movimientos de Tony Hawk? Este...

Es una situación extraña. *Tony Hawk* comparte espacio en la tarjeta con un juego de fantasía pictórica. Suena a comedia de situación durante su fabricación; "uno de ellos es un as del skate, el otro es un unicornio" y empieza la canción[1]. Pero Activision nos asegura que no es una broma. Como tal, tenemos el equivalente jugable a que la madre de Tony le obligue a llevar a su hermana pequeña con él al parque. "No dejes que tus amigos la llenen de grafitis", añadirá.

Pese a ser tan extraño, este enfrentamiento sin precedentes tiene lugar con un nuevo accesorio de inclinación para la DS. Una vez introducido en la ranura de GBA, los acelerómetros simplemente acaban con la necesidad de la cruceta en *Hawk*, pero juega un papel más integral en *Hue*. *Hue*, que comparte ciertas ideas con *de Blob*, te pone en las ¿hebras? de un pincel cuyo objetivo es colorear un paisaje monocromo.

No es tan libre como *de Blob*; las fuentes de pintura tienen limitaciones temporales, y debes unirlas antes de que desaparezcan. Pero *Hue* tiene controles más ambiciosos, y su brocha recuerda más a las gotas de *Mercury Meltdown* de Wii. Rodeando enemigos los ahogaréis en color, mientras que para avanzar por los niveles deberemos insuflar vida arco iris en elementos clave del escenario. Esperamos que los niveles muestren más variedad.

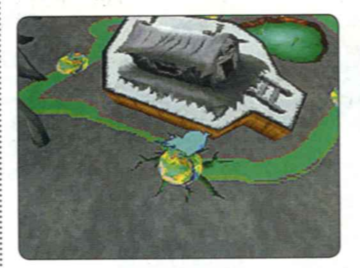
A toda máquina. Bueno, a media...

Tony, por otro lado, es más variado (objetivos múltiples de puntería, metas e iconos por recolectar son algunos de los desafíos) pero no depende de la tecnología de inclinación de *Hue*. Ésta solo sustituye el movimiento izquierda-derecha, así como aumenta la rotación en movimientos aéreos, de modo que se rechaza la cruceta de forma radical.

Incluso con el aumento de secciones de snowboard (simplemente sustituyendo texturas de asfalto por blanco), no nos parece una situación espectacular para *Hawk*. Bajar la colina en snowboard nos recuerda, brrrr..., a *Downhill Jam DS*, y las horribles escenas y las listas de movimientos en la tabla apenas logran aumentar nuestra confianza. Como jugamos a los dos juegos, no podemos evitar pensar que su unión es fruto de la necesidad, no una opción; tal y como son, no podrían conseguirlo solos.

Inclinad vuestra DS en pleno truco y comenzaréis a girar.





Las imágenes infantiles esconden un corazón malvado. Esos caminos de color no durarán por siempre.



Lo mejor es utilizar la tecnología de movimiento para mantener el equilibrio. Es como en *Downhill Jam*.



1 ¡Auténtica diversión con chistes de pedos!, dice *The Times*. "Nos gusta el momento cuando el unicornio golpea a Tony en el culo", nos ofrece *The Guardian*. "Relleno de aire que sólo tiene éxito al bajarlo al común denominador", escribe *The News Of The World*.



No te flipes Los saltos más difíciles son combinaciones de varios movimientos. NO se salta sobre la Balance Board.



Cada versión luce mejor que la anterior. En la "casi final" todo era más sólido y menos ácido. Y el tipo, muy grande.



Gira la muñeca, levanta la mano y muévela en círculo después de pulsar B. Está tirado. Y queda genial.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** EA **ESTUDIO** BLACK BOX **LANZAMIENTO** 21 DE NOVIEMBRE

SKATE IT

Atado a la tabla de pies o manos

Tras un ortopédico intento en *Family Sky*, empezaba a preocuparnos cuándo volveríamos a darle al power de nuestra Balance Board con el dedo gordo del pie[1]. Y nos referimos a usarla en todo su esplendor, no como en el juego nevado de Namco, en un *Tetris* agotador o en un *Rayman* para jugar con el trasero. Por suerte, las primeras partidas (con sus correspondientes caídas) al nuevo *Skate It* nos dejan la esperanza de que la inversión en el aparato de Nintendo cada vez será menos costosa.

Real Pro Skater

El que domine el monopatín en la vida real no debería tener problema para situar la sensibilidad (variable) al máximo y, casi sin moverse, hacer de todo con el patín virtual: virar, saltar, equilibrarse en un *grind*... vamos, todo menos agarrarse, hacer *revert* o impulsarse, que se hará con el mando.

Sorprende que todo lo hayan implementado mediante dos niveles de presión en seis puntos de la tabla. Una vez asimilado[2], empezó a convencernos la sensación que ofrecía. No hay combinaciones de botones, palancas o posturas irreales, sino una simulación nunca vista... o al menos es lo que deberá probar con el tiempo.

Nos hicimos más rápido con los movimientos de las manos, a caballo entre lo clásico y el movimiento de Wii. El mando derecho es la tabla y, al moverlo o girarlo en el aire, ejecuta los saltos. El nunchaco decide la dirección sólo si lo enchufamos, porque también podemos hacerlo con la muñeca del Wiimando.

Pero esta versión dedicada completamente a Wii no se quedará en el abanico de opciones de control.



¿Todavía se llevan las mangas cortas encima de las largas? Ah, que nadie te verá.

El paquete tiene la intención de no enrojecer ante otras versiones, y para ello Black Box y EA nos han prometido material, nuevo[3] o reciclado, a la altura.

Carrera, estilo libre, montones de desafíos y otras tantas ciudades, fotos, personalización, licencias, sponsors y hasta cuatro modos multijugador por turnos (el modo estrellarse nos encantó y no quisimos ver los demás). ¿Es ésta otra lección de evolución e inmersión de juego con Wii? Ojalá podamos decir eso el mes que viene.





1 La operación wiikini acabó con el otoño y ya nos da miedo la bronca que nos echará la Tablashima del *Wii Fit* después de tanto tiempo. 2 El objetivo es que el aprendizaje sea como en la realidad, experimentando y sintiendo la tabla hasta dominarla. Promete. 3 My Spot Zone te permite disponer los elementos a tu antojo con el puntero. Buena idea para romper récords.



El modo para un jugador es mucho más completo. Tiene mapa y todo. Esto... ¿viva?



Trasteando Una versión previa que se pudo ver en Leipzig nos hacía controlar esta bola de cristal; y era una pesadilla. Pero, bueno, tienen mucho tiempo para arreglar eso.



Si los gatos de verdad fueran esféricos podríais llevarlos al veterinario rodando.



Si queremos llegar al final tendremos que secuestrar a algún maestro del juego.



Nos encanta ver de nuevo el mundo de los pasteles. El mejor uso del color rosa.



Podéis compartir con vuestros Wii-amigos los niveles que creéis. No podréis esperar a romperos la cabeza...

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** KONAMI **ESTUDIO** HUDSON **LANZAMIENTO** 2009

KORORINPA 2

Regresan los imprevisibles puzles de inclinar bolas



Creedlo, queridos lectores: regresan los puzles que una vez describimos como "intentar decir Pamplona con la boca llena de polvorones". Bola Panda. Bola Gato. Bola Cerdo. Son los personajes de la leyenda de *NGamer*. ¿Corto y fácil? Leyendas urbanas. Un hurra, pues, para Hudson por expandir esta última.

No expandirla en sentido literal, claro; la bola Panda y compañía tienen sus mismas personalidades esbeltas, pero han aumentado considerablemente la lista de bolas.

Un polluelo incubado, un pez pescado con caña, un pez dorado asustado en el fondo de un tazón... estamos ansiosos por oír el ruido que harán estos tipos mientras nos enfrentamos a 100 niveles (frente a los 45 originales).

¿Os preocupan los diseños de Hudson? Podéis crear vuestra propia bola, decidiendo propiedades físicas e incorporando Miis. Una vez que tengáis vuestra bola podréis crear nuevos niveles para probarla, con un modo de creación de niveles muy completo que permite crear laberintos tan complicados como el original. Y todo ello podréis compartirlo online.

¡Qué nervios!

El modo para un jugador se ha rediseñado. Junto a la historia sobre una colonia de hormigas que trata de conseguir una semilla mística, Hudson añade múltiples modos de dificultad para mejorar la experiencia. El modo en que funcionarán está en el aire. Podemos imaginar que algunas dificultades serán plazos de tiempo más limitados y la colocación más compleja de los cristales para abrir la salida. Es de agradecer, teniendo en cuenta que el original era más fácil que untar una tostada. En un encantador giro final, hay diez niveles diseñados para la balance board, algo que nos produce una profunda e intensa satisfacción, ya que fue uno de nuestros primeros deseos desde que Nintendo anunció este periférico en el E3 de 2007. ¿Qué si tenemos una bola de cristal? Bueno, siempre podremos hacernos una en este juego.



La estética para tocar la guitarra es similar a *Guitar Hero*, pero se ha eliminado un botón.

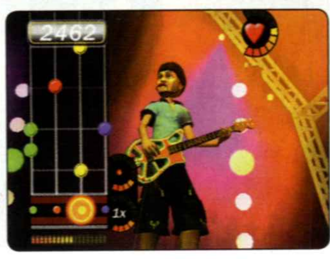


Las notas fluirán rápido y nos cogerán desprevenidos si no estamos concentrados.



Tendremos que prestar mucha atención a los indicadores, o fracasaremos.


Podremos disparar fuegos artificiales para lograr puntos extra.



El modo difícil añade el botón azul, y pondrá bastante serias las cosas.


Los personajes son una mezcla extraña, algo así como Miis adultos.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** ATARI **ESTUDIO** BROADSWORD INTERACTIVE **LANZAMIENTO** FINALES 2008

POPSTAR GUITAR

Si el rock es demasiado duro para ti, el pop puede ser la mejor solución

No se puede negar que el éxito de *Guitar Hero* ha atraído una legión de fans al género musical que, anteriormente, no parecía más que una ligera extravagancia del gusto japonés por todo tipo de juegos que se salían por la tangente. Y es que, mientras haya una demanda tan importante, los juegos estarán ahí para responder, intentando averiguar qué nota afinar de la propuesta original. *Pop Star* no ha sido la primera en hacerse notar, pero sí es exclusiva para Wii, y se decanta por dejar atrás el rock duro de *Guitar Hero* y atraer a un público más juvenil gracias a su apuesta por el Pop Rock.

Mira qué salada. ¡Cómo ondea su melena rubia al viento!

Tú si que vales

No esperéis, sin embargo, grupos españoles del Pop, o de la edad de oro de los 70, ya que, en el fondo, tiene corazón rockero, y de esa manera encontraremos como teloneros a Simple Plan, con su canción *Welcome to my Life* como máximo exponente. A diferencia de *Guitar Hero*, no tendremos un periférico con forma de guitarra. ¿Entonces? Para eso está el Air Guitar.

Este accesorio se coloca directamente encima del Wiimando, aprovechando los propios botones, agrupándolos en cuatro colores. De esta manera formaremos el mástil de la guitarra, mientras que con el nunchacho usaremos el stick para tocar las cuerdas.

Puede parecer algo complicado, pero lo cierto es que logra suplir su función (evidentemente, a costa de perder la sensación de tener una guitarra en la mano[1]). Queda por ver si, a la larga, tener los controles por separado no provocará una sensible pérdida de manejo en los niveles más difíciles del juego, al no poder ejecutar rifeos con buena precisión, o si la pérdida del quinto botón en relación con *Guitar Hero* y *Rock Band* simplifican en demasía, pero la extensa lista de canciones que nos propone el título nos dará tiempo para entrenar antes de enfrentarnos a los niveles que requieran de estas florituras.

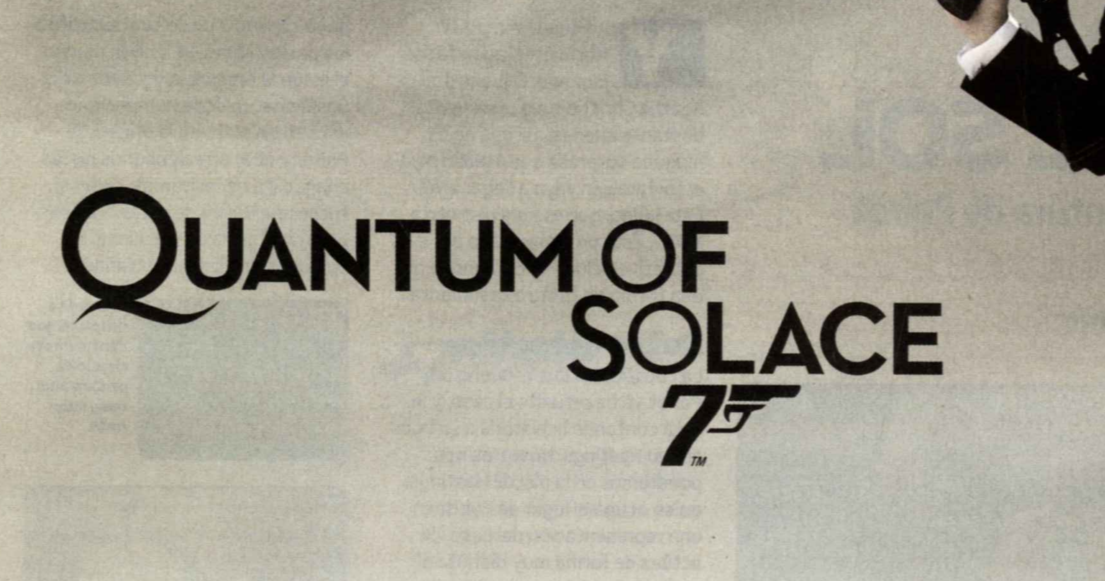
1 Aquí está el debate. ¿Por qué triunfó *Guitar Hero*? Por su periférico, por sus canciones, por su sistema de juego o por la combinación de todo?

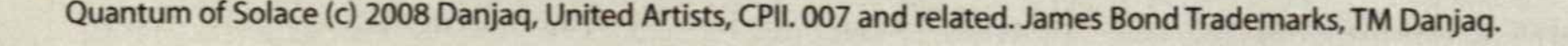
AIR G (NO, ALI G. NO)

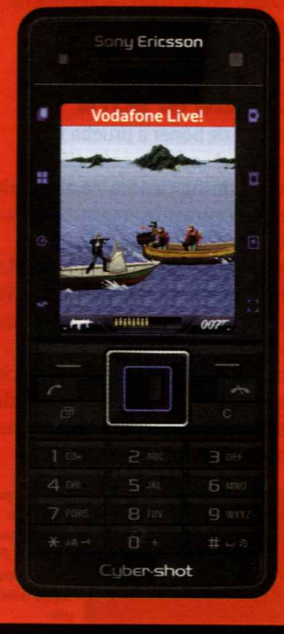
Con esta funda, tu Wiimando se transforma



Parece la cosa más simple del mundo, y realmente lo es. El Air Guitar es un accesorio que se venderá conjuntamente con el juego y que se coloca encima del mando de Wii (hasta que hace clic, ya sabes). Gracias a este accesorio, el Wiimando se convierte en un mástil de guitarra con cuatro trastes. Si eres diestro, lo cogerás con la izquierda, mientras que sostienes el nunchaco con la derecha, para tocar las cuerdas.



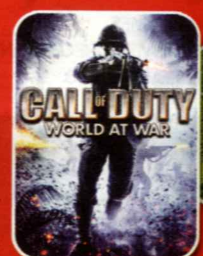














Disponibles en

Vodafone live!

Encuéntralos en: Vodafone live! > Videojuegos

vodafone

Precio de la descarga: 4€ (4,64€ con IVA). Si el juego es HD, touch o sensor: 5€ (5,8 con IVA). Precio de conexión: 0,69€ (0,80€ con IVA)/5Mb. Tarifas válidas en Península y Baleares. Infórmate de los precios aplicables o los impuestos correspondientes a Canarias, Ceuta y Melilla en www.vodafone.es o en tu Tienda Vodafone.



LA SENDA DEL PUNTERO

MALDAD BAJO EL SOL

Divisamos una aventura de Poirot

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	AWE GAMES
ESTUDIO	THE ADVENTURE COMPANY
LANZAMIENTO	NOVIEMBRE 2008



Esa presentación tan extraña provocará que Poirot se acaricie el bigote.

Y no quedó ninguno? Normal, estaban todos jugando. El juego de Agatha Christie tuvo unas ventas bastante buenas, así que no es ninguna sorpresa que *Maldad bajo el sol* también vaya a llegar a Wii. Este juego, que es muy distinto a *YNQN*, está protagonizado por el detective belga Poirot, aunque de una forma un tanto experimental.

Retro detective

La cuestión es que el bueno de Poirot ya ha resuelto el caso, y le está contando la historia a su buen amigo Hastings. Nosotros nos pondremos en la piel de Hastings, quien ocupa el lugar de Poirot en una representación del caso[1]. Si actúas de forma muy distinta al estilo Poirot (meter su mano en un orinal, o llamar prostituta a una anciana), aparecerá el detective para corregir el error. Algo parecido al control del tiempo en *Prince of Persia*: "No, eso no es lo que pasó".

Viene a ser el equivalente a tener un narrador que te dice si vas por el buen camino o no, lo cual simplifica los puzles. También facilita mucho el juego la presencia del Dedo de la Sospecha: un dedo humano que está en un plato en la oficina de Poirot y gira, ofreciéndonos pistas cuando las necesitamos; como si fuese una Bola 8 de estas mágicas, pero con forma de salchicha. En conjunto, son cosas extrañas.



Nos da a nosotros que dentro de ese círculo ha pasado algo muy, muy malo.



Nota mental: no ir nunca con Poirot a un buffet libre. Tiene gustos muy extraños.

SAFECRACKER

Un título inteligente que lo dice todo...

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	AWE GAMES
ESTUDIO	THE ADVENTURE COMPANY
LANZAMIENTO	NOVIEMBRE 2008



Si el corazón se te pone a cien al ver esta imagen, entonces Safecracker te va a encantar.

Cuándo se publicó el decreto por el cual las aventuras con puntero tenían que ser narrativas? En este juego, nos ponemos en la piel de un experto abriendo cajas fuertes, a quien han contratado para encontrar un testamento oculto en la mansión de un fanático de las cajas fuertes. Eso es, un hombre adicto a las cajas fuertes[2]. En términos de aventura gráfica: USAR palma CON cara.

Tendremos cajas fuertes y poco más. Cada una es un puzle diferente: crípticos códigos, mosaicos de baldosas móviles, discos giratorios y unos cuantos paneles para introducir códigos numéricos. Vale, es algo anticuado, pero no por ello carente de encanto. Lo que hemos podido ver de *Safecracker* nos ha parecido similar a resolver un sudoku o un puzle de *Picross*.



Los puzles tienen una presentación bastante buena... para ser puzles.

Desde el sofá

La idea de poner a prueba tu habilidad con esta colección de puzles de lógica de la vieja escuela es, curiosamente, muy atractiva, y el control del puntero permite resolverlos tranquilamente tirados en el sofá. Nos preguntamos cuán largo será el juego (no creemos que sea tan largo como *El Professor Layton*, por ejemplo), pero a precio reducido (o eso esperamos) puede llegar a ofrecer unas muy amenas tardes de domingo.



Es un poco siniestro utilizar ese número. Pero coleccionaba cajas fuertes por diversión...

1 El juego está basado en la novela del mismo nombre de Agatha Christie, aunque con un guión algo cambiado. 2 Hemos estado investigando y, en realidad, hay páginas web dedicadas al coleccionismo de cajas fuertes.

***Sam & Max* y *Strong Bad* han desencadenado fuerzas muy poderosas. *NGamer* estudia las próximas aventuras gráficas para Wii para ver si se avecina el renacimiento del 'USAR mermelada CON gallina', y, lo que es más importante, si merece la pena su regreso**



A NEW BEGINNING

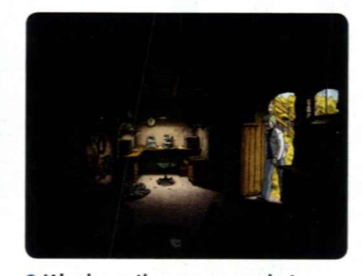
¿Un juego con moraleja? Parece divertido...

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	AWE GAMES
ESTUDIO	THE ADVENTURE COMPANY
LANZAMIENTO	NOVIEMBRE 2008


No se trata del juego más colorista, pero los tonos tenues reflejan bien su temática.

En *NGamer* nunca hemos tratado muy bien a la naturaleza. Tenemos numerosas cajas de hamburguesas de poliestireno y montañas de ruedas usadas ardiendo bajo nuestras mesas. Álex no deja de luchar para cambiar nuestros malos hábitos (su viejo amigo el palo ecológico detesta a quienes tiran latas a la basura), pero la llegada de *A new Beginning* animará nuestra corriente de pensamiento.

Época: el futuro. Situación: una Tierra destrozada por culpa de la polución humana. Nuestra única esperanza: una viajera del tiempo, de aspecto borde, y su amigo, que parece una estrella porno sueca[3]. De todos los juegos presentes en estas páginas, *A New Beginning* es el más fiel al estilo tradicional de las aventuras gráficas para PC, con unos dibujos hechos a mano que recuerdan a *Broken Sword*.


¡Abre las cortinas y apaga esa luz! Normal que la Tierra acabase así.

Cerca de casa

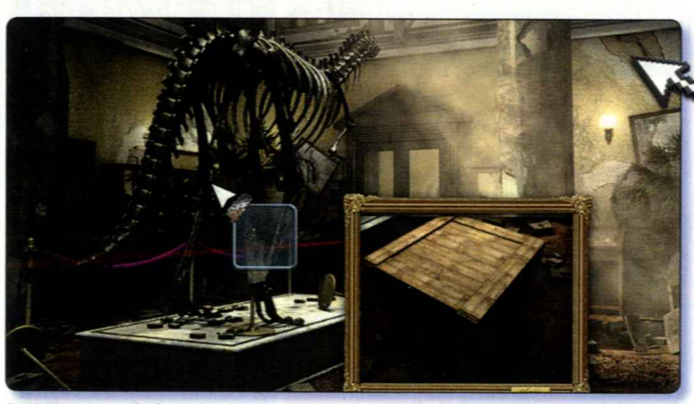
Los escenarios recuerdan mucho a Europa (la nota de prensa habla sobre un buen número de lugares reconocibles), pero, dado que los desarrolladores norteamericanos se alejan de las convenciones del género, esto no tiene por qué ser algo malo. ¿Será demasiado moralista para los aficionados a las aventuras gráficas? No importa; Álex va a comprar 500.000 copias, de todas maneras.


Parece muy tranquila, sobre todo si tenemos en cuenta que está a punto de caerse.

ESCAPE THE MUSEUM

Nada que ver con Ben Stiller

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	GOJII GAMES
ESTUDIO	MAJESCO
LANZAMIENTO	NAVIDADES 2008


¿COMBINAR caja de madera CON dinosaurio decapitado? Pues sí, tiene sentido, oiga...

Si tuviese lugar un gran terremoto, y éste nos separase de nuestro hijo, posiblemente daríamos prioridad a 'salvar a nuestro hijo de un edificio que se está viniendo abajo' sobre lo de 'comprobar que todas las obras mostradas están intactas'. ¿Hay un momento menos apropiado para ponerse a jugar a ser el Superagente 86? Tal vez el funeral del niño. Nos sorprende lo inconsciente que es esta madre[4].

No tocar: hacer clic

Éste es el planteamiento: alguien, vía telefónica, nos da una lista de cosas que deberemos encontrar en una habitación antes de poder avanzar. No hablamos de artefactos. Se trata de bates de béisbol, post-its y grapadoras; no es un buen cambio por un niño. Nos topamos con unos cuantos puzles bastante directos (encontrar un martillo para romper el cristal que contiene la llave inglesa necesaria para dejar inconsciente al mono; cosas por el estilo), pero no consiguen sorprender al tratarse de imágenes estáticas. El original para PC depende de tener una resolución elevada, así que tenemos curiosidad por ver cómo funcionará en una TV normal sin acabar sacrificando la vista. Nos parece que sería más apropiado para WiiWare; su precio reducido es una buena muestra de que ellos opinan lo mismo.


Es posible que la antorcha no se convierta en arma, pero la esperanza es lo último que se pierde.

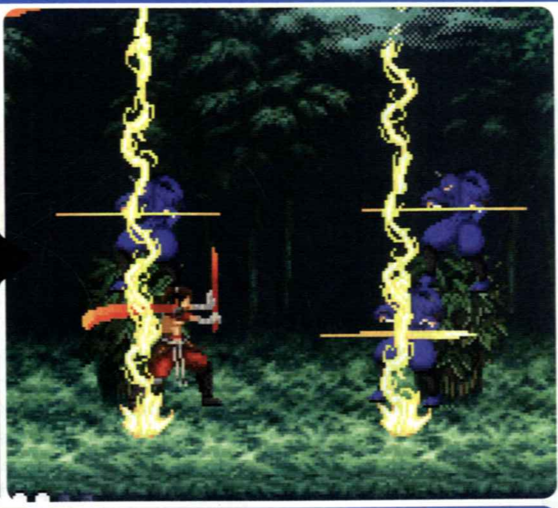

Habrán destrozado todas las muestras, pero la máquina sigue funcionando.

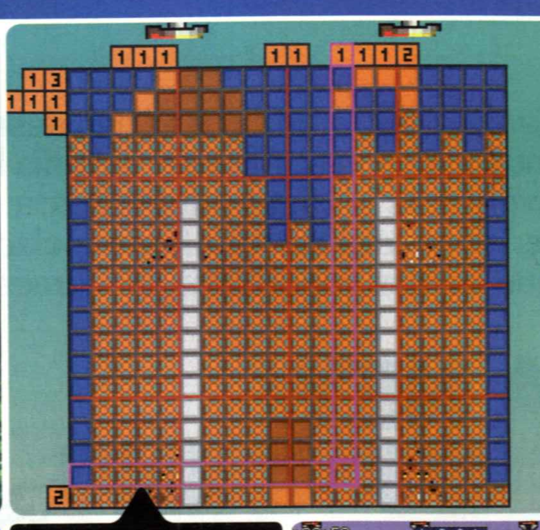
3 Bent Svensson, quien ha dedicado toda su vida a desarrollar una fuente de energía ecológica. Suponemos que no le ha ido demasiado bien. 4 La madre irresponsable se llama Susan Anderson, y su hija es Caitlin.

THE LEGEND OF KAGE 2

PLATAFORMA DS
LANZ. NOV. 2008

Llevan años desarrollando este juego; de hecho, juraríamos que ya hemos hablado de él antes, contando con que lo lanzasen en primavera de 2008. En fin, tanto da; por lo visto, ahora sí que está a punto de llegar a las tiendas. Podremos elegir a uno de los dos guerreros protagonistas para acabar con las oleadas de enemigos.





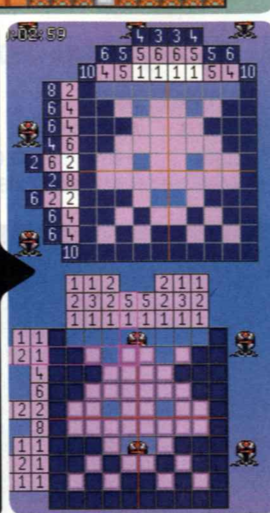
BONUS EXTRA

Cuando parecía que la sección de previews llegaba a su fin, aparecen todos estos rezagados. Démosles una oportunidad

COLOUR CROSS

PLATAFORMA DS
LANZAMIENTO NOV.

Cuando llegó Picross DS a las tiendas, él solito consumió el 90% de nuestras horas de trabajo; por suerte, esa cifra se ha visto reducida al 60%. ¿A qué se debe esa bajada? A que el 40% restante de nuestro tiempo lo ocupa Colour Cross, que viene a ser como Picross pero en tecnicolor.





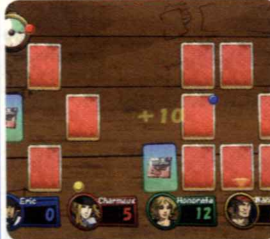




ALL STAR CHEER SQUAD

PLATAFORMA Wii/DS
LANZAMIENTO NOV.

Cheer Squad es un juego tan puramente norteamericano que podría equipararse a la tarta de manzana. El sueño de ser animadora se ve reflejado en este juego de baile en el que agitaremos el Wiimando y patearemos nuestra Balance Board (bueno, o aporrearemos la DS). Un festival de ritmo y color, el regalo de Navidad perfecto para adolescentes.





PIRATE PARTY

PLATAFORMA Wii/DS
LANZAMIENTO 2009

Curiosa recopilación de minijuegos "para toda la familia"; no creemos que haya borracheras de ron.





TH!NK FAST!

PLATAFORMA Wii
LANZ. NAVIDAD 2008

Más títulos "para toda la familia". Se trata de un juego de preguntas y respuestas basado en el universo Disney.





GOLDEN BONDS

PLATAFORMA Wii
LANZ. NAVIDAD 2008

Un RPG de acción con enfrentamientos épicos contra diversos monstruos. Ambientado en un mundo donde humanos y demonios viven en un enfrentamiento constante, nos meteremos en la piel de un joven en busca de venganza. La historia es obra de Miwa Shouda (Final Fantasy XII), lo cual, junto al poco habitual estilo artístico, podría evitar que caiga en el saco de los RPG genéricos.



DAIKAIJU ULTRA BATTLE COLISEUM

PLATAFORMA Wii
LANZAMIENTO OCT.

¡Oh, sí! Los malos de *UltraMan*, aquella famosa serie de TV japonesa de los 60, regresan con sus trajes cutres pegados con celo y todo. Parece ser que, para hacer luchar a estas bestias tan horrendas, habrá que agitar el Wiimando. A ver qué sale.

SECRET FILES 2

PLATAFORMA Wii/DS
LANZAMIENTO 2008

Catástrofes naturales, una terrible organización maléfica, el fin del mundo... y no es *Disaster*. Se trata de la continuación de *Secret Files*, la serie de aventura gráfica que comenzó con *Tunguska* y que ahora se subtitula *Puritas Cordis*. ¿Qué podemos esperar de este título? Sin duda, puzles clásicos, point-and-click accesible, un guión trabajado y la lógica evolución respecto al juego original.







JEWEL MASTER: CRADLE OF ROME

PLATAFORMA DS
LANZAMIENTO NOV.

Si *Bejeweled* y *Civilization* se fuesen una noche de copas y acabasen... haciendo cositas, pues este juego sería lo que se encontrarían nueve meses más tarde. Para crear el Imperio Romano, deberemos conseguir recursos juntando iconos en la pantalla táctil. Más fácil que eso de pegarse con todos.

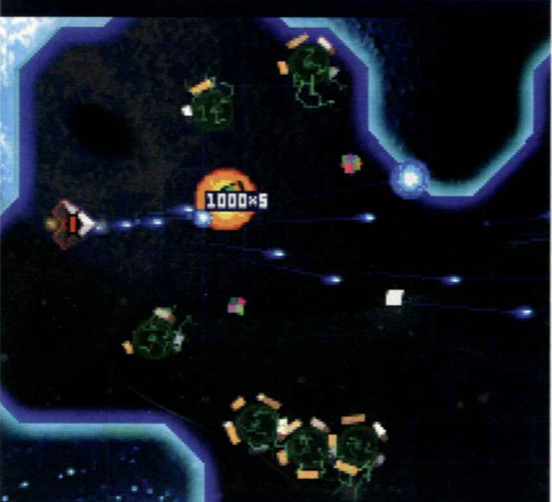




XG BLAST

PLATAFORMA DS
LANZAMIENTO FEB. 2009

Preparad vuestros ojos para una masacre intergaláctica; *XG Blast* es un matamarcianos frenético, de la vieja escuela. No hace falta ni preocuparse por el guión; tan sólo deberemos disparar a todo aquello que se mueva. Los botones servirán para determinar la dirección del disparo, así que sólo nos tendremos que preocupar por esquivar todo. Además, cuenta con multijugador.






REPORTAJE
Wii ♥ SEGA


Wii


SEGA

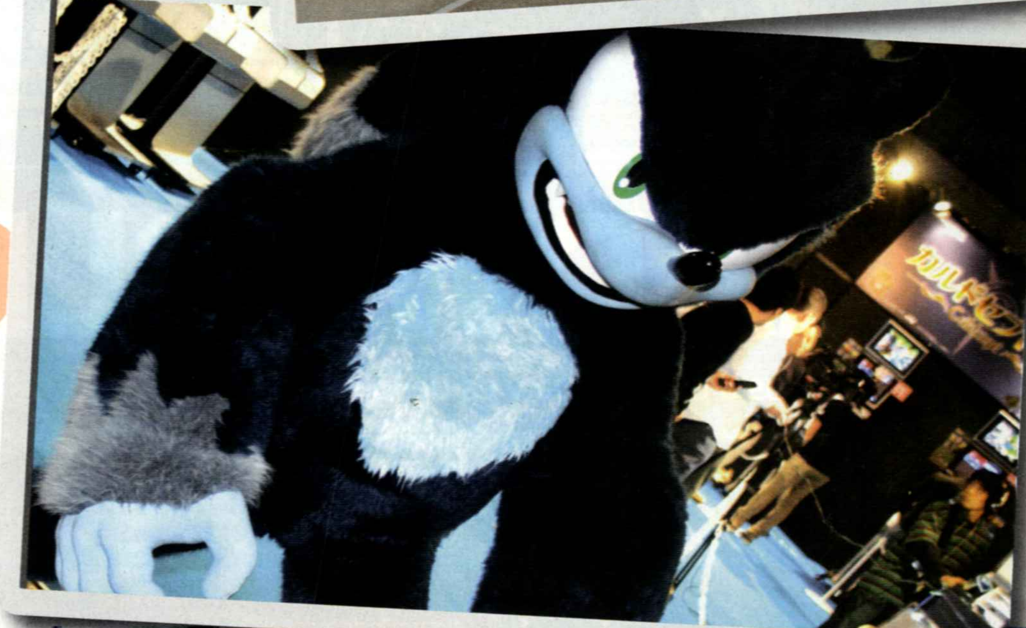






SEGA apuesta por lo seguro y se pasa al lado blanco

Nos vamos a Japón, de la mano de Sega, para ver y probar en primera persona las últimas novedades que la compañía está preparando para las consolas de Nintendo. Nuestra primera parada: visitamos las oficinas de Platinum Games, en Osaka, donde están dando las últimas pinceladas al espectacular y sangriento *Madworld,* y luego viajamos a la capital japonesa para darnos un paseo por el Tokyo Game Show, tomando buena nota de todos los bombazos segueros que serán lanzados en un futuro no muy lejano. Está más claro que nunca: dejando atrás antiguas rivalidades, Sega y Nintendo se unen para componer un equipo de ensueño.







La presencia de Sega en el Tokyo Game Show 2008, celebrado a principios del mes de octubre, fue una de las más espectaculares. Las portátiles y Wii han sido las más afortunadas en la nueva estrategia de la empresa nipona.

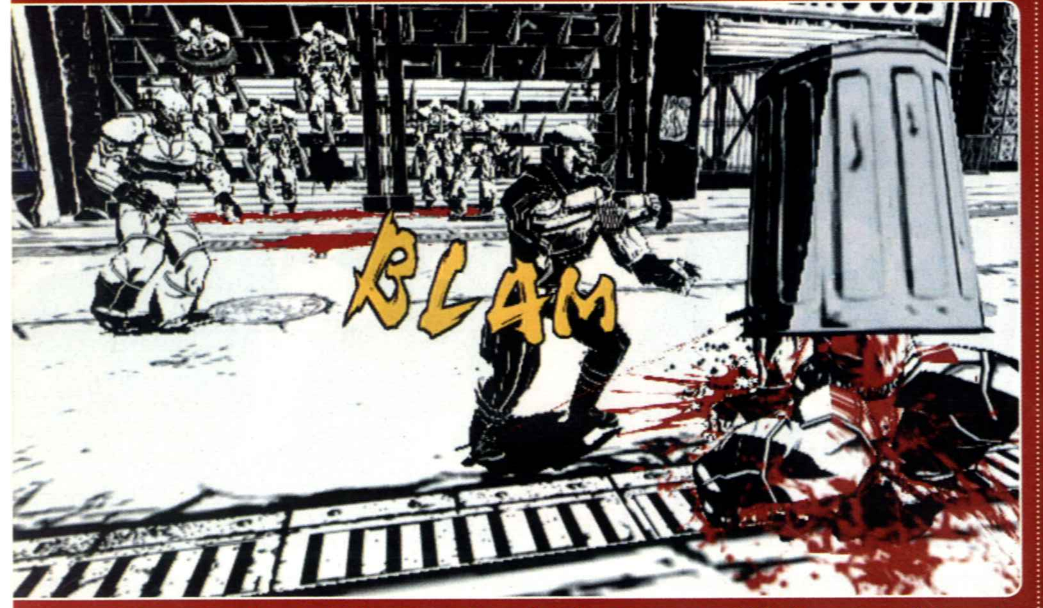
Toca esperar...
Definitivamente *Madworld* es el juego más sangriento y salvaje del momento. ¡Queremos tenerlo ya!

MADWORLD

Lo jugamos a conciencia y es de lo más demencial



Una vez en las oficinas de Platinum Games, por fin llega el momento de coger los mandos y ponernos a jugar a *Madworld*, bajo la atenta supervisión de sus creadores: Atsushi Inaba y Shigenori Nishikawa. ¿Os suenan juegazos como *Okami, Viewtiful Joe* o *Resident Evil 4?* Pues estos cracks han participado en el desarrollo de todos ellos, y ahora se les ve muy entusiasmados con su nuevo y sangriento proyecto. Ya desde el menú de inicio *Madworld* deja claro que esto va a ser una experiencia gore y divertida: un juego para adultos. Inaba comenta: "para nosotros, la Wii no es sólo una consola casual. Nos atraían enormemente las posibilidades que ofrecía a nivel de control".



▲ Menos mal que el juego está en blanco y negro, porque las luchas contra grupos múltiples de enemigos, mutilaciones, los ríos de sangre llenando tu pantalla... están asegurados. "Blam, ouch o argh" acompañarán tus mejores golpes.

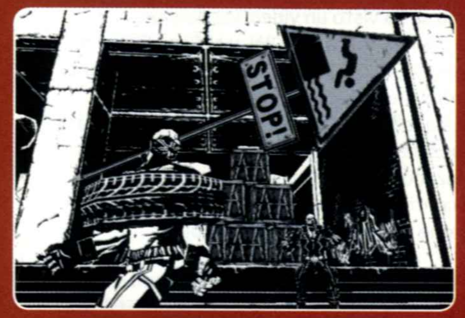
Primeras impresiones

Comenzamos a jugar. Llama mucho la atención el aspecto gráfico –recuerda mucho al cómic *Sin City*– y lo bien diseñados que están los escenarios, pensábamos que iba a ser una locura encontrar el camino correcto entre tantos pasillos en blanco y negro, pero nada más alejado de la realidad. Nos damos cuenta de que suena música hip-hop todo el rato y, aunque pueda parecer raro, encaja a la perfección, ya que le da un aspecto urbano y underground. "Está hecha exclusivamente para el juego y cada fase tendrá un tema distinto", afirma Nishikawa.

Empieza la acción y acabamos con nuestro primer enemigo partiéndolo por la mitad con una combinación de puñetazos y motosierra. La violencia comienza a hacerse evidente con unas estupendas y artísticas animaciones de sangre brotando. Para acabar con nuestro siguiente enemigo nos sugieren agarrarlo y lanzarlo contra un cubo de basura. Así lo hacemos. El pobre malhechor entra rebotando en el cubo, dejando medio cuerpo fuera. La tapa se cierra y lo parte por la mitad. ¡Genial! Es tan exagerado que no puedes hacer otra cosa que reírte. Llegados a este punto nos preguntamos: ¿cómo se estructura el juego? Al principio de cada misión vemos la foto y la



"¿Y dices que no soy guapo?". Las piedras se vuelven muy susceptibles a ciertas horas de la noche.



Las diferentes formas de morir en unos escenarios con tantas posibilidades hace que se nos caiga la baba.

puntuación de otro asesino. Nuestra misión será superarle para tener la opción de enfrentarnos a él. "Todo se reduce a las puntuaciones. Serán lo más importante para avanzar en *Madworld* e ir enfrentándonos a los otros personajes", nos aclara Inaba. Entonces, todo se reduce a combos y movimientos.

Lo mejor

La motosierra será un arma fija a la que le coges rápidamente el gusto, aunque lo realmente divertido serán las muertes de sitio, parecidas a las de *The Punisher.* Podremos lanzar a nuestros enemigos contra ventiladores y sierras en movimiento, clavarlos en pinchos gigantescos o engañarlos para que caigan en una prensadora gigante. Demencial y divertido. Inaba nos comenta que los controles básicos no variarán en el desarrollo de la aventura y que tampoco se complicarán las acciones. "La originalidad estará en las muertes de sitio y en los desafíos a los que se enfrentará el jugador", afirma Nishikawa. Damos buena fe de sus palabras. Se acaba nuestro tiempo y casi tienen que arrancarnos los mandos de la mano, prueba irrefutable de que *Madworld* será un título divertido y absorbente.



Es genial tener una sierra para ir cortando trocitos de la gente por ahí, lo malo es cuando los enemigos llevan otra.



LOS CREADORES

Hablamos con Atsushi Inaba y Shigenori Nishikawa sobre el desarrollo del próximo éxito hardcore

Madworld luce increíble ¿Qué podéis contarnos acerca del aspecto gráfico?
INABA-SAN: Primero investigamos sobre que clase de cosas nos permitía hacer la Wii a nivel técnico y de qué manera podríamos expresar sencillamente lo que queríamos transmitir. La idea de la novela gráfica estuvo presente desde el primer momento y leer cómics, como *Sin City,* fue una inspiración completamente necesaria. Creemos que es muy importante, sobre todo en Wii, conseguir un aspecto gráfico interesante que pueda competir con las imágenes en HD de Xbox 360 y PS3.

Las muertes también son muy originales. ¿De dónde surgieron semejantes ideas?
I: En realidad es más un trabajo en equipo. Todo el mundo participaba aportando nuevas ideas y al final se eligieron las que nos parecían más graciosas.

Es un juego muy violento. ¿Esperáis tener problemas con la censura?
I: Estamos bastante preocupados. Sega está trabajando muy duro con asociaciones y gobiernos para que pueda ser publicado sin ningún tipo de problema y sin cortes. Aunque es cierto que se trata de un juego muy violento, la manera que tenemos de entender y mostrar esa violencia no es para nada realista.
S.N.: Sí, es una manera de mostrar la violencia demasiado exagerada y por tanto, cómica y entretenida.

¿Por qué habéis elegido la Wii para lanzar un juego tan hardcore como es _Madworld_?
I: Para nosotros la Wii no es sólo una consola de jugadores y juegos casual. Nos decantamos por esta plataforma sobre todo por la libertad y las posibilidades de control que nos ofrecía.
S. N.: El control convierte a la Wii en una máquina completamente distinta a Xbox 360 y PS3, plataformas que en principio pueden parecer más adecuadas para un juego como *Madworld.*
I: Además, la Wii es la consola más distribuida del mundo y eso supone una gran oportunidad.

¿Cómo se estructurará el desarrollo de la aventura?
I: Para avanzar en *Madworld* hay que tener muy en cuenta las puntuaciones. Se trata de superar las puntuaciones de otros asesinos para poder enfrentarnos a él al final de cada nivel. Lo conseguiremos haciendo combinaciones y muertes de sitio.
S. N.: También habrá misiones secundarias especiales, llamadas "Bloodbath Challenge", en las que tendremos un tiempo y una forma prefijada de eliminar a nuestros enemigos.

¿Evolucionará nuestro personaje de alguna manera?
S. N.: Los controles serán siempre los mismos. Las novedades durante el juego vendrán dadas por los distintos tipos muertes que podremos realizar usando el entorno, así como los movimientos finales.
I: También habrá eventos del tipo "agita el wiimote rápidamente" como cuando, por ejemplo, otro enemigo tiene una motosierra y ésta choca con la nuestra.

¿Tenéis en mente algún proyecto de cara al futuro?
I: Es parte de nuestro trabajo. Siempre estamos buscando nuevas ideas y pensando en nuevos juegos, aunque ahora mismo... ¡no podemos revelar nada!

SEGA TOKYO GAME SHOW



La edición de este año del Tokyo Game Show ha conservado un buen nivel de calidad y ha reportado un flujo constante de información y noticias relacionadas con el mundo del ocio electrónico, aunque también es cierto que, a pesar de ser la feria más importante de Asia, no se han anunciado demasiados bombazos, ni tampoco exclusivas rompedoras. Más allá de la secuela de *No More Heroes 2*, del que tan sólo se ha visto un vídeo, los nuevos *Castlevania* para DS y Wii, y el *Dead Rising* de Capcom, lo cierto es que Sega mostraba uno de los mejores catálogos como desarrolladora. Es más, Sega anunciaba, para nuestra alegría, que muchos de ellos serán lanzados para las consolas de Nintendo.
A continuación te mostramos un adelanto de lo que nos depara la marea azul.

El TGS es la feria de videojuegos más importante del mundo. La edición de este año ha contado con casi 900 nuevos productos, un récord histórico de lanzamientos.

STAR CHASERS

Ciencia ficción, naves y combates para la DS



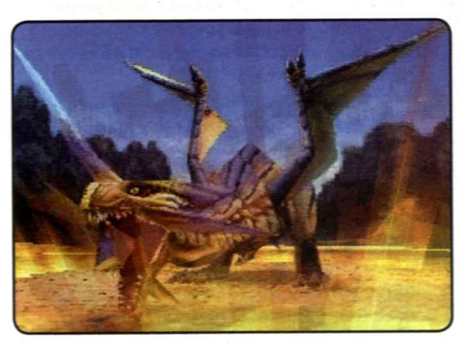
Viajar por la galaxia y tunear naves espaciales... ¿Dónde vamos a ir a parar?

El juego antes conocido como *Infinite Line* será una aventura de gran escala ambientada en el espacio, en la que las naves tendrán una gran importancia. De hecho, la recolección de partes adicionales de las naves será esencial para el progreso de la aventura. También tendremos que personalizar a nuestra tripulación y sus habilidades para lograr conseguir mejores resultados en la batalla. *Star Chasers* es otro de los juegos correspondientes al acuerdo de pubicación firmado entre Platinum Games y Sega. En este caso está dirigido por Hifumi Kouno (responsable de *Steel Batallion)* y basado en la novela de ciencia ficción de Arthur C. Clarke titulada *Chilhoods End.*

PHANTASY STAR ZERO

La saga continúa en la portátil de Nintendo

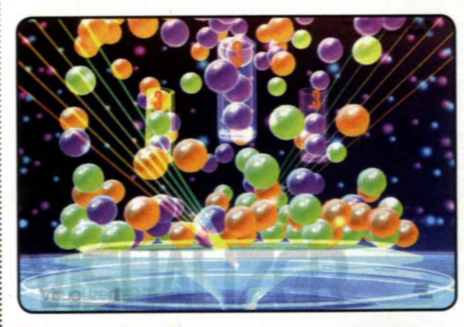
¿Escucháis eso? ¡Ah!, podría ser el sonido de los fuegos artificiales que los segueros no paran de lanzar al aire desde que se anunció este título. Otro *Phantasy Star,* pero esta vez para DS, completamente en 3D y con opciones multijugador. Tiene casi las mismas características que los episodios aparecidos en Dreamcast. Promete buenas dosis de rol futurista con montones de aventuras, enemigos, armas y niveles de experiencia. Lo mejor: la inclusión del chat –muy parecido al pictochat de la DS– que nos permite comunicarnos, en tiempo real, con nuestros compañeros de equipo. Un gustazo, oiga.



Podremos dibujar y decir chorradas mientras jugamos con los amiguetes. ¡Gloria Sega!

LET´S TAP

Resuelve pruebas con tu wiimote, o casi sin él



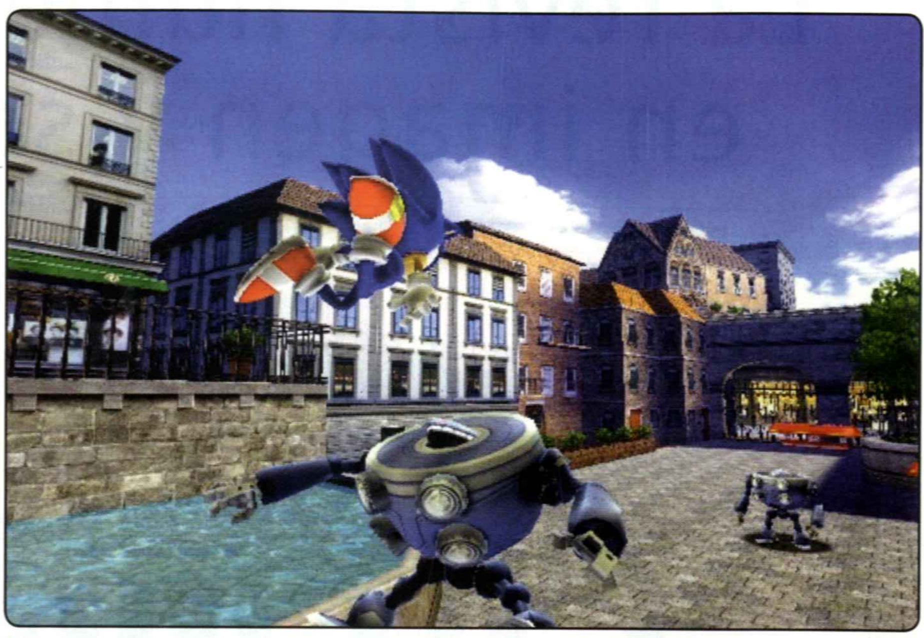
Colores, globos, fiesta... Está claro que *Let´s Tap* apuesta por una diverión rápida y efectiva.

Si alguna vez os habíais preguntado a qué se estaría dedicando el mítico Yuji Naka, hoy conoceréis la respuesta a vuestras dudas. *Let´s Tap,* su nuevo proyecto, será, sin duda alguna, uno de los títulos más ingeniosos que los lectores de nuestras Wiis tendrán el placer de recibir. Realmente supone un "level up" en lo que a uso del wiimote se refiere. De hecho, no se veía un concepto tan original desde *Wario Ware: Smooth Moves.* La cosa funciona más o menos así: ponemos el wiimote sobre una superficie y damos pequeños golpes con los dedos cerca del mando. De esta manera el wiimote detecta la vibración y podremos resolver diversas pruebas, desde puzles hasta minijuegos de plataformas. Hay que verlo para creerlo... Y para entenderlo.
Si todo el mundo apuesta por sacar más y más periféricos, Yuji Naka se tira a la piscina para ofrecernos un juego que ¡casi no hace uso del wiimote! Símplemente genial.

SONIC UNLEASHED

El puercoespín azul ahora se convierte en lobo

Sonic intentará recuperar su deteriorado honor con este nuevo título que recoge y aúna las características que mejor han funcionado en sus últimas aventuras. Aprendida la lección y con la esperanza de hacer borrón y cuenta nueva, *Sonic Unleashed* apuesta por una combinación entre desarrollo lateral y momentos en tercera persona. Es decir, se volverá a apostar por: velocidad, reflejos y plataformas. Para añadir originalidad y variedad al desarrollo, Sonic se transformará en lobo. De esta manera será más fuerte pero también más lento, y las fases se volverán más plataformeras, integrando momentos de peleas contra varios enemigos.



Sonic sufre una grave crisis existencial. ¿Se encontrará a sí mismo en *Unleashed*?

SONIC Y EL CABALLERO OSCURO

Una historia de épica y fantasía medieval



Sonic con espada... El Sonic Team tiene el gran reto de demostrar que esto puede funcionar.

¿Otro Sonic? Pues sí. Poco se sabe acerca de *Sonic y El Caballero Oscuro*. Parece ser que nuestro azulado héroe ha sido elegido por una espada mágica para devolver a la normalidad a un reino, cuyo rey se encuentra bajo el efecto de una terrible maldición que lo ha transformado en caballero oscuro. Sonic llevará espada en todo momento, con la que podrá realizar combinaciones de ataques, aunque tampoco faltarán los momentos de velocidad. Aprovechará al máximo las características únicas de Wii con escenarios inspirados por la leyenda del Rey Arturo. *Sonic y el Caballero Negro* promete ser un título que apasionará a jugadores de todas las edades.

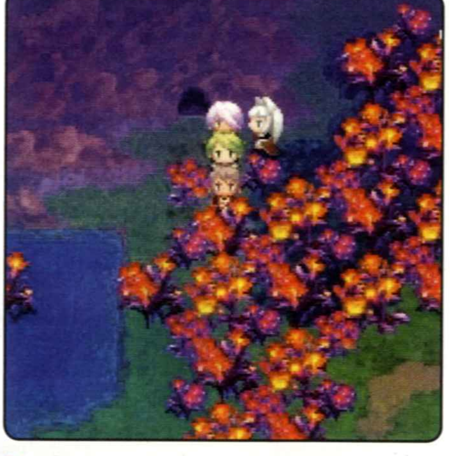
WORLD DESTRUCTION

RPG de corte épico y sistema de turnos

Más rol para nuestras DS.
Sega ha confirmado la participación de importantes colaboradores en *World Destruction*. Nada menos que Masato Kato *(Final Fantasy VII)*, Kunihiko Tanaka *(Xenosaga)* y Yasunori Mitsuda *(Xenogears)* trabajarán en el desarrollo y diseño de personajes, escenarios y un largo etcétera. Lo mejor: combinará gráficos bidimensionales y tridimensionales.



La combinación de gráficos bidimensionales y tridimensionales le dará un look artesanal muy interesante.



Los fans del rol más clásico están de enhorabuena, gráficos 2D y muuuchas horas de juego.

7TH DRAGON

RPG con el genial Yuzo Koshiro al cargo de la banda sonora

Sega ya está dando los últimos retoques a *7th Dragon*, un nuevo juego de rol en dos dimensiones para Nintendo DS, que se lanzará en Japón en primavera de 2009. Nuestra misión será eliminar a todos los dragones del mundo, y para ello vamos a contar con diferentes tipos de personajes, sumando un total de hasta siete clases, cada un con cuatro apariencias diferentes: luchador, mago, caballero, rebelde, samurái, sanador y princesa. Los combates estarán basados en series de comandos, con cuatro miembros por equipo. *Seventh Dragon –El Séptimo Dragón–* está dirigido por Niinou, el que fuera creador del estupendo *Etrian Odyssey*.

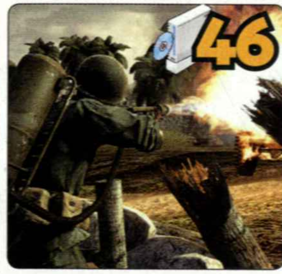


"Cuando te des cuenta, llevarás un buen rato con la idea de que haces música"
WII MUSIC PÁG. 50

REVIEWS

Nuevos títulos que darán mucho juego



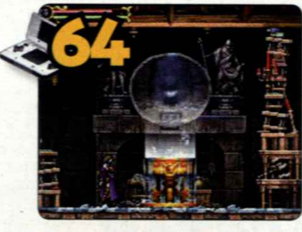




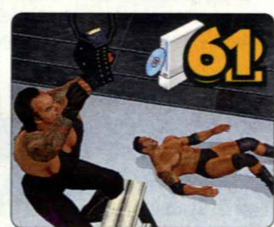












CONSULTA LAS REVIEWS ONLINE
Todos los detalles y las puntuaciones en **ngamer.es**

EN ESTE NÚMERO

Wii

Call of Duty: World at War 46
Wii Music 50
Manhunt 2 54
Star Wars: The Clone Wars 57
Trauma Center: New Blood 58
Disaster: Day of Crisis 59
Sim City Creator 60
WWE SmackDown Vs Raw 2009 61
TNA Impact! 63

DS

El Profesor Layton y la Villa Misteriosa 52
¡A Cocinar! Con Jamie Oliver 56
Flower, Sun and Rain 62
Castlevania: Order of Ecclesia 64
Drown to Life: Spongebob Squarepants Edition 65
Pipemania 65
Los sims 2: Vecinos y Mascotas 66
Zubo 66

CÓMO PUNTUAMOS

0-29%
TERRIBLE
Antes de tirar el dinero, mejor dónalo a una organización humanitaria o a una ONG.

30-49%
IGNÓRALO
Irte de vacaciones un mes a una playa del Caribe... a quince grados bajo cero.

50-69%
ACEPTABLE
Como una caja de bombones, aunque parezca que ya se han comido la mitad.

70-84%
BUENO
Te gustará. No es lo más interesante del catálogo, pero lo disfrutarás.

85%+
¡JUEGAZO!
Si te has comprado la consola, es por estos juegos.

Qué significa cada cosa




Número de jugadores simultáneos

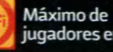

Cantidad de memoria por juego salvado


Juego Online y número de jugadores


Compatible con mando clásico o de GameCube

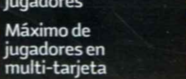

Capacidad de conexión con DS




Máximo de jugadores en Wi-Fi


Compatible con la función de vibración


Máximo de jugadores en multi-tarjeta


Máximo de jugadores con una sóla tarjeta


Juego adaptado para zurdos.



Recuerdo
Las situaciones clásicas son inevitables: los tanques, las ametralladoras montadas, las vallas... tampoco pasa nada por recordarlas.

CALL OF DUTY
WORLD AT WAR

Controla con valor y precisión tu retorno al infierno

Esperando que cayeran con el peso de la obvia aplicación del sistema de control con puntero hemos ido contando meses y meses sin que Wii recibiera con buen ritmo los FPS de calidad que los seguidores y la consola requieren y merecen. El quinto *Call of Duty* llega para tapar un hueco y, ojalá, servir de rampa definitiva para los próximos del género.

"No será por la primera media hora de juego", podrías decir si te basas en la prueba así. Sin duda, los primeros pasos son algo indecisos y te puedes llegar a tropezar considerando que este juego podría ser como un *Call of Duty 3 Wii - segunda parte*. Con más recorrido y un tiempo de prueba y personalización, queda completamente demostrado que el juego que acompañó al estreno de la consola a finales de 2006 se puede olvidar para siempre en un rato con este.

"EL CONTROL NO ES UN RATÓN, NO SON DOS PALANCAS. ES UNA FORMA PROPIA Y POCO VISTA"

Precisamente

Lo malo, si es que puede ser malo, de introducir un sistema de personalización total del control es esa parte de prueba-error que requiere para ajustarse al tacto de cada uno, y aun así, cuando parezca que alcanzas la forma más cómoda, puede que prefieras retocar aquí y allá después. Eso sí, llega un momento en el que te ves corriendo, girándote rápidamente, cubriéndote con escombros y sacos, disparando a este con ráfagas y a aquel con puntería... y el control, simplemente, funciona sin problemas. Treyarch se ha acercado un poco más al modelo perfecto y con ello consigue una experiencia completamente distintiva en Wii en la que el pulso influye de forma realista en la acción en pantalla. No es un ratón, no son dos palancas. Es una forma genial, propia y tristemente poco vista en más juegos.

Ya te mueves y disparas como pez en... la guerra y es hora de enfrentarse a la constante batalla y sentir las novedades que destacan en un ambiente tan quemado como el de la Segunda Guerra Mundial. Crudeza y ritmo de juego suben exponencialmente en intensidad, con situaciones ciertamente explícitas y agresivas[1], y un no parar en la acción poco reconocible.

Mejor agáchate y no te hagas el Rambo...

[1] Líbrate de la afilada bayoneta de un nipón apuñalándolo rápidamente. El juego advierte convenientemente de un contenido y lenguaje muy fuerte no apto para todos, y se erige por tanto como uno de los más duros con su violencia realista.

TU PULSO ES TU VIDA

El control totalmente configurable ya es costumbre. Estamos de enhorabuena



Existen cinco configuraciones de botones en *Call of Duty: World at War* más una dedicada a la Zapper, que también da control total (no va sobre raíles y deja las posibilidades intactas).

Después hay que considerar y tocar los ajustes de sensibilidad, muy personales y con distintos resultados. Por ejemplo, nosotros encontramos una respuesta precisa y un giro rápido y controlado poniendo:

La cámara en "brusco".

La velocidad de giro en "maníaco".

Las punterías con puntero (en ocasiones se puede elegir la palanca para apuntar).

Y luego quedan las opciones de configuración avanzadas para los retoques más perfeccionistas:

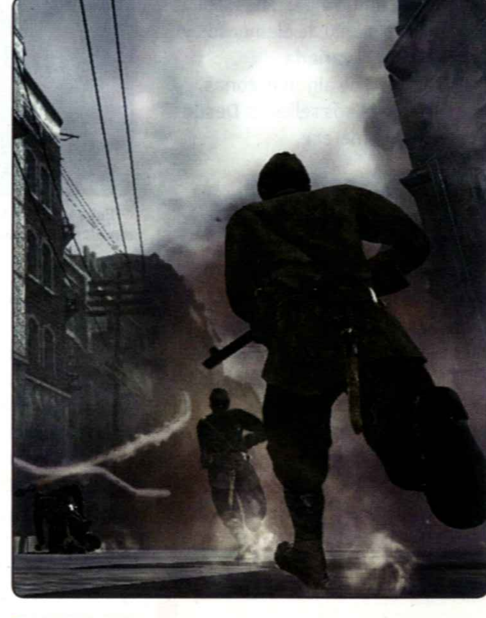
Zona muerta "reducida" para que la cámara gire casi tan ágil como un ratón.

Zona muerta APM (apuntando) "media", para ganar precisión cuando sólo queremos apuntar.

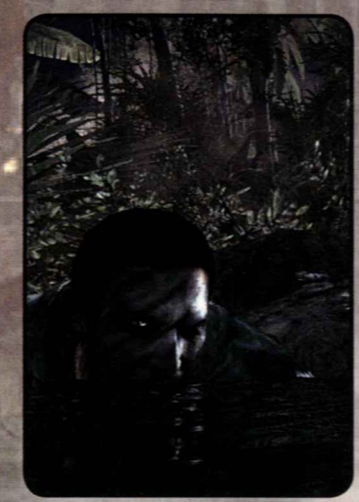
Velocidad APM "rápida".

Autocentrado "desactivado", esto último es una buena idea introducida en este juego para facilitar el recorrido por cuestas, pues recoloca la cámara respecto a la acción. Pero estamos demasiado acostumbrados a hacerlo nosotros.

Haz las matemáticas y obtendrás casi tantas posibilidades como gustos puede haber, siempre dentro de un control por y para Wii que no debe pensarse como uno tradicional de juegos en primera persona.



Calibra con cuidado todos los ajustes y disfrutarás de una experiencia de juego increíble. Hay rangos para todos los gustos.



En ciertos mapas existe la posibilidad de elegir entre varios caminos.

La ambientación, dentro de las limitaciones de la consola, está conseguida incluyendo una narración de la historia con unos montajes en vídeo muy estilizados, cantidad de escenas dramáticas in-game o un constante y creíble griterío de compañeros y rivales con un doblaje excelente. A esto se suma un aspecto visual que también mejora en curva. Nos han sorprendido especialmente las vegetaciones de la jungla y los



Huye junto a tu colega ruso de un edificio de Stalingrado en una de las mejores y más peliculeras partes del juego.



Creemos que en Wii nos falta alguna misión desde el avión. Las aguas de *BWii* nos daban esperanzas, pero tendremos que esperar a *Sky Crawlers*.

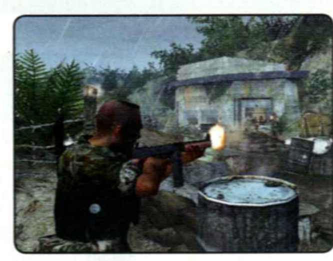


Los japoneses son unos maníacos pesadísimos. Si oyes "¡Banzaaaaiii!" corre o muere: se te lanzan, literalmente.

prados (flores, hierbas, trigo), los efectos de humo y partículas, el montón ocasional de elementos y geometría o la variada texturización de algunas zonas, con buenos falsos relieves. Desde luego, no desmerece.

¡Tú, cobertura!

Serás el marine americano Miller o el ruso Dimitri para revivir respectivamente batallas del Pacífico frente a los japoneses o el camino hasta Berlín (probablemente porque no pueden faltar los francotiradores) de los soviéticos. Como es habitual, las historias se alternan en episodios en pos de la variedad de escenarios. Los del Pacífico ganan en novedad, los otros son como un "grandes éxitos" de los juegos de guerra.



Esta vista en tercera persona es una simulación. Verás sólo tus brazos.



No bromeamos: el follaje de la jungla es notable y el humo estupendo.

Entre las ausencias que no consiguen redondear un conjunto que podría ser sobresaliente está el modo cooperativo, que se queda en una mirilla de apoyo a lo *Mario Galaxy*, es decir, un puntero adicional para que el segundo jugador se dedique a intentar disparar a lo que el jugador uno está mirando con su control del movimiento. Las dos mirillas generan bastante confusión (para eso, mejor un modo sólo con mirilla para ambos jugadores) y pensamos que no alcanza lo que podría en Wii, porque no veíamos tanta dificultad para implementar un cooperativo a pantalla partida o en línea, incluso imaginábamos que se podría plantear la opción de guerrear del mismo lado en LAN, como ya se jugó en GameCube, como mínimo.

Al menos, los nuevos mapas y la cantidad de jugadores en línea prometen unas batallas online de bandera para esta consola, haciendo uso de la Nintendo Wi-Fi Connection. Seguro que entre los competitivos lectores de NGamer es una novedad agradecida para quitarle el polvo al online de Wii y una forma de alargar una vida no muy larga, pero rejugable y con diferentes niveles de dificultad, del modo campaña a un jugador.

Definitivamente, *World at War*



La primera misión. Los japoneses están ahí, aunque no los aprecies.

es, por fin, un juego de su género que merece la pena. Siempre quedarán cosas por mejorar, muchas quizás, pero se maquillan constantemente con el completo control, el intenso desarrollo de la acción, los cambios en la forma de jugar una guerra tan trillada y la sensación general de más dedicación de la habitual en un juego multiplataforma llevado a la sobremesa de Nintendo, con un equipo dedicado y más trabajo del que desgraciadamente estamos acostumbrados a presenciar.

Siendo sensatos, la comparación más justa para el título es frente a los otros FPS y juegos bélicos en el catálogo de Wii. Ahí no queda duda de que este nuevo *Call of Duty* gana suficientes batallas como para alzarse victorioso en una guerra que ojalá se reanime ahora.

DAVID

GUERRA PACÍFICA



Reconócelo: estás deseando dirigir el lanzallamas con tu propia mano. El efecto da espectáculo, así que rocía por doquier. Y que no se te olviden los árboles, que suelen esconder un francotirador camuflado. Los nipones también se ocultan entre la verdura aprovechando sus zonas boscosas. Nuevos son también los edificios o el inesperado comportamiento kamikaze de los enemigos.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	ACTIVISION
ESTUDIO	TREYARCH
PRECIO	59,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS










VISTAZO GENERAL

Vuelve a ser la II Guerra Mundial y vuelve Treyarch a intentar hacerla interesante sin desconsiderar a Wii.

GRÁFICOS 8



Riqueza general y efectos que no solemos ver. Se puede más, pero así hay poco.





SONIDO 8

BSO con fuerza propia y sonidos posicionales de calidad. Doblaje acorde al castellano inolvidable.

JUGABILIDAD 8

Sencillez y aprendizaje resultan en una adicción involuntaria. Controles e interfaz aguantan.

INNOVACIÓN 7

Bien en ese control, bien en conseguir revivir la WWII. En el lote falta co-op real.

NG EN RESUMEN

Había muchas ganas. Siempre dentro del catálogo, es una apuesta destacable para volver a usar el mando como arma de fuego. Un poco más completo y sería imprescindible.

82




Nintendo ha elegido como color de Wii Music el marrón, lo que da al menú principal un toque de libro de texto poco adecuado.


Llámalo metrónomo, llámalo BeNitos, esos pequeños muñecos son muy útiles.


Tienes instrumentos para hartarte, 60, desde el piano al perro o las palmas.

Wii MUSIC

Tócala, Sam, y consigue que nos lo pasemos en grande

Cuenta la leyenda que *Wii Music* se le ocurrió a Miyamoto al recordar cuando en su infancia deseaba poder dirigir una orquesta y se ponía un disco mientras intentaba emular a Toscanini. Tal vez sea cierto, tal vez no, pero sí ofrece una visión de la idea que Nintendo quiere transmitir con este título: hacerte disfrutar de la música sintiendo lo que siente un músico, aunque no sepas qué es la clave de sol[1]. Podrás simular que tocas un instrumento mediante los movimientos o jugar a ser un director de orquesta.

Con *Wii Music* no aprenderás música (no sirve como excusa para lograr que tus padres te lo compren[2]), pero sí constituye una buena manera de acercarse a ella y saber cómo disfrutarla; de la misma forma que *Wii Fit* no es la mejor manera de lograr que te pongas cachas como un Gervasio Defer, pero sí puede conseguir que le cojas el gusto a eso de moverte del sofá para algo más que para ir al baño durante los anuncios de televisión.

Pero que esta idea de sencillez no te engañe. Igual que ocurre con *Wii Fit* o con *Wii Sports*, *Wii Music* tiene un doble nivel de juego. Puedes quedarte en la parte más lúdica y disfrutar de la improvisación o de echar un rato con los amigos, o puedes entrar en el apartado de clases y aprender a "tocar" cada instrumento. Un profe te guiará mientras tocas una canción.

Wii Music no puntúa tu actuación pero, en uno de los escasísimos puntos en que puedes frustrarte o, incluso, aburrirte, estarás condenado a tocar la canción hasta que el profesor considere que has cogido bien el ritmo y el tempo, y que eres capaz de realizar los movimientos necesarios para que la canción suene como algo reconocible. Luego podrás interpretar el tema en compañía de los profesores y tendrás que recordar la lección si quieres que suene mejor que un concierto de gatos callejeros en celo en una noche de primavera.

Tócame las palmas

Aunque hay unos sesenta instrumentos diferentes casi todos se tocan de cinco formas básicas: tipo piano (incluye el arpa, la marimba o los tambores), tipo trompeta (saxofón o cantante también se tocan así), tipo guitarra (se toca así el arpa de boca o el contrabajo) y tipo percusión (válido también para pandereta, animadora o palmas). No obstante, luego hay modos específicos, como el del rapero, el güiro, la cuíca o los platos de DJ. Todas las explicaciones se centran en los diestros, pero casi siempre es


Con tus colegas, como la filarmónica o como la orquesta pachanguera de las fiestas del pueblo



En la improvisación los profes se incorporan e intentan adaptarse a ti. Hay veces que parece que sudan tinta china.



¿Te suena? Sí, fue de las primeras imágenes que vimos de *Wii Music*.



Es divertido grabar la actuación cuando tocas con unos amigos, pero lo sería mucho más si en la grabación se viera lo que ha sucedido en el salón de tu casa.

posible "tocar" a la manera adecuada para los zurdos y la consola lo reconoce, aunque hubiera sido de agradecer que hubiesen permitido poner la opción zurdo/diestro[3].

Relájate y disfruta

Cuando ya has aprendido a tocar los instrumentos y conoces a los BeNitos, esos pequeños bichitos que saltan ejerciendo funciones de metrónomo, ha llegado la hora de olvidarte de todo lo relacionado con la parte técnica de la música y disfrutar sin pensar en nada más que en sentirla. Es la hora de la improvisación.

Por un lado, puedes simplemente elegir un instrumento y tocarlo; los



Podéis parecer los Beatles o, bueno, los Beetles que salían en *Barrio Sésamo*.

"CUANDO TE DES CUENTA LLEVARÁS UN BUEN RATO CON LA IDEA DE QUE HACES MÚSICA"

profesores intentan seguirte. Inexplicablemente, suena bien y cuando te des cuenta llevarás un buen rato con la idea de que lo has logrado: haces música.

Por otro lado, puedes optar por una sesión de grupo en la que puedes actuar solo (algo un poco incoherente) o hasta con tres amigos más. Elegís una canción, el instrumento que queréis tocar cada uno, os decidís por una de las 50 canciones disponibles y uno de los 10 escenarios y empezáis a tocar.

Salga como salga, habrá sido todo un espectáculo. Al terminar, puedes dibujar la carátula de un CD y enviarla a la Wii de otra persona para que vea qué versión de *Carros de fuego* habéis hecho con las castañuelas como percusión y cantada por un gato. Es uno de los modos más prometedores de *Wii Music*. Podrás estudiarte las clases de los 60 instrumentos o alucinar tú solo con la improvisación, pero en las reuniones con los amigos lo que buscaréis será hacer la versión más extraña posible.

Maximinijuegos

Algún día habrá que hacer una recopilación de los mejores minijuegos de los títulos de Wii (apúntelo, señor director), y es probable que entre ellos estén los de *Wii Music*. Es inevitable no tener cariño al primero de ellos, Mii Director, porque fue el primero que probamos, hace ya dos años y medio, cuando Nintendo reunió a todo periodista viviente para mostrarle cómo iba a ser la revolucionaria Wii. Los dos temas que ya se vieron por entonces, *The Legend of Zelda* y *Carmen*, forman parte de un escaso repertorio de cinco temas. Moverás la batuta como un director de verdad para marcar el tempo y la intensidad de la orquesta.

Los otros dos minijuegos no desmerecen: Tono Perfecto va de oído musical. El jugador elegido por la consola tiene que poner a prueba sus dotes (que no sus conocimientos) musicales jugando contra el reloj. El tercer minijuego es de habilidad; se trata de Sinfonía de Campanas, y es donde se encuentra el mayor parecido de *Wii Music* con otros juegos en torno a la música. Como su nombre indica, tienes que tocar las campanas cuando te toca en la canción.

Todo ello sumado compone un juego para gustar a los melómanos, e incluso a los que no lo son pero quieren jugar a serlo.





1 No, no consiste en ponerse crema solar con factor de protección 50. 2 Nintendo logró que en la presentación del juego lo alabase la ministra de Cultura, Mercedes Cabrera, algo impensable en la era pre-Wii. 2 ¿Dónde están los defensores de lo "políticamente correcto"? O Greenpeace, o quien sea.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	NINTENDO
PRECIO	49,95 €
LANZAMIENTO	14 DE NOVIEMBRE

CARACTERÍSTICAS





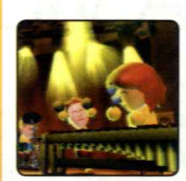



VISTAZO GENERAL

Un juego musical diferente, que se basa más en tener oído y descubrir el placer de la música que en la habilidad.

GRÁFICOS 6

Lo mejor que se puede decir de Nintendo para Wii.




SONIDO 8

Es un juego de música, y es de Nintendo. Todo es sumamente correcto, ¿qué esperabas?

JUGABILIDAD 9

Divertido, con un alto componente social. Logra hacerte sentir bien..

INNOVACIÓN 7

Será sin duda una sorpresa por lo cerca que te hace sentirte de la música y lo fácil que lo hace.

NG EN RESUMEN

Es la salvación para aquellos que no tenemos oído musical ninguno, porque te hace sentirte como si realmente distinguieras el sonido del oboe del de la gaita.

80



Layton y Luke Las animaciones realizadas por estudio Gibli (creadores de *El Viaje de Chihiro, El Castillo Ambulante...*) dotan de personalidad al juego.



Todos estos misterios montan la historia. Ya verás cuando acabes...

EL PROFESOR LAYTON
Y LA VILLA MISTERIOSA

Cuántas veces mostrará un reloj digital tres o más números iguales y seguidos durante un día? Dictado así, es fácil que tu interés por este rompecabezas no pase del vago recuerdo de algo que viste impreso en una revista como *NGamer*. No obstante, si este problema se te plantea al escrutar el reloj de la torre de una extravagante ciudad, si su resolución te abrirá caminos y pistas y si su presentación es novedosa por pasar de la tinta a la pantalla de tu DS, es probable que recuerdes el acertijo con nostalgia mucho tiempo, o que lo compartas con varias personas durante la semana. Esto pasa con muchos de los puzles de *El Profesor Layton*.

Porque lo que propone el cartucho podría quedarse en un listín de acertijos numerados y poco estimulantes. O en otro puñado de juegos mentales. Por suerte, esa poco atractiva idea sedujo tanto al director de Level-5 que cogió un montón de esos puzles y los repartió en un (ahora) juego, haciendo lo que mejor sabe hacer su equipo: contar una bella historia mientras tanto. De este modo, *El Profesor Layton* convierte a la DS en una mezcla entre librillo de pasatiempos y cuento por fascículos, una novedosa forma de entretenimiento que transciende varios campos de ocio distintos para inventar una experiencia cautivadora.

Mayordomo: asesino seguro. Otro se llama Ramón, ¡como el nuestro!

Adivina por qué

Entonces, ya sea por ese par de rompecabezas que tienes a tiro o por la intriga de una trama que empieza genérica y se torna excelente –o porque tarareas involuntariamente las músicas–, las veces en las que vuelves a encender la DS al día aumentan a cada paso de la aventura. Al final, van acumulándose tantos misterios que consigue despistar, así como personajes inverosímiles e imaginativos y cantidad de nuevos retos para pensar. Muchos.

La variedad no es problema en un conjunto de puzles que pasa de la centena[1] y que, sin completar en su totalidad, nos ha llevado más de 15 horas. Muchos son acertijos clásicos de resolución comúnmente conocida, casi de refranero, pero eso no le hace daño a la suma de ideas para estimular, cual *Brain Training*, distintas partes del cerebro[2].

Es curioso observar cómo afrontan distintos tipos de



Sí, ya otro puzle... ¿o no? Los PNJs esconden muchos otros secretos.



1 En el pasado número nos preguntábamos qué pasaría con los puzles dependientes del inglés: han sido eliminados o sustituidos. Bien. **2** Ya sabes: con los de cálculo, agudeza visual, lógica, atención... pero aquí los personajes son más guapos, más agradables y menos... alienígenas que Kawashima.

¿ES MARCO? ¡NO!

Confirmado: las escenas de animación son las mejores que han reproducido jamás nuestras DS. La secuencia final bien valdría como cierre de un apasionante film de dibujos. Son tan buenos que dejan en mal lugar a las imágenes de los personajes durante el juego en sí, buenísimas también, pero más estáticas.







Si usas pistas, gastarás monedas. Y si fallas, recibirás menos picarats (puntos)-



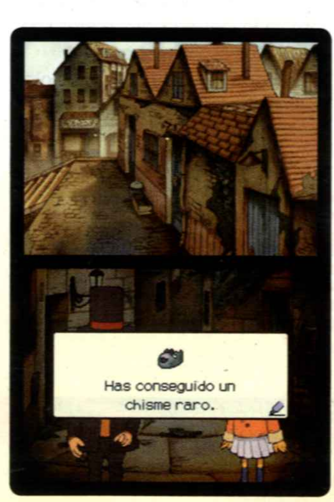
Otro extra: adorna la habitación de la posada con el gusto que creas de cada uno.



Un completo listado de puzles que indica procedencia y tipo. Hay más vía Wi-Fi.

"ESTE JUEGO INICIA UNA SERIE TAN ESPECIAL Y PERSONAL COMO LO FUE *PHOENIX WRIGHT*"

personas cada prueba, por eso compartirlas forma parte de la diversión. Un familiar puede atascarse en un puzle de mover piezas mientras que a ti se te



Los chismes están escondidos entre personajes y entorno. Colecciónalos.

atraviesan los de verter líquidos en recipientes. De todos modos, llegando al final, habrá algunos duros de pelar.

Fin

Alguien podría criticar la limitada rejugabilidad de este título, pero eso es inevitable con una obra tan cerca de la literatura. Al fin y al cabo, siempre se puede interpretar como una buena novela que queda en la estantería para volver a disfrutar en unos meses, cuando seguro que habrá varios puzles que ya olvidaste y muchas sonrisas que rememorar. Este juego inicia una serie tan especial y personal como *Phoenix Wright*, y a ambos es difícil achacarles el problema del desinterés de repetición por la misma razón: es inevitable que la trama y las soluciones se redescubran como la sorprendente vez primera, pero es que en esa sorpresa está toda su fuerza.



La original idea del juego, la inteligente historia que se nos muestra con su espectacular y precioso final, la mimada puesta en escena y, sobre todo, ese algo que invita a dar un paseo más por la Villa Misteriosa y sus enigmas, hacen difícil pensar en alguien a quien pueda no gustarle este juego. De hecho, esa persona sería un misterio hasta para el propio Profesor Layton.





EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	LEVEL-5
PRECIO	29,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS





VISTAZO GENERAL

El primero de una serie de juegos de cuento y puzles. Hecho para pensar, pero también para ser interesante.

GRÁFICOS 8

Diseño y ejecución memorables. Esperamos más diversidad y mejor acabado de puzles.





SONIDO 7

Pegadizo inglés de "profesor" y gran trabajo de composición, pero cojea en la variedad.

JUGABILIDAD 8

Engancha con la progresión de puzles e historia. Accesibilidad enorme y extras suficientes.

INNOVACIÓN 8

Consigue ser original tomando viejos entretenimientos. Usa bien la DS, pero sin explotarla.

NG EN RESUMEN

Jugar a *Layton* debería ser una costumbre antes de dormir o una tarea del colegio. Tiene cualidades para todos y una simbiosis con la DS que lo convierte en clásico.

83

Ah, el hogar, donde reside nuestro corazón (y el bar de strip-tease).

En esta cámara de tortura tendréis grandes oportunidades para una simpática muerte con el entorno.

Se puede utilizar las armas también al modo tradicional, sin ser ejecuciones.

Para una mujer que te encuentras en todo el juego, y resulta que se ha dejado las texturas en el otro bolso.

Sigue las indicaciones, y luego, intenta adivinar qué está haciendo tu personaje.

MANHUNT 2

Gore. ¿Que si es algo bueno? Pues ahora que lo decís...

Es curioso. Mucha gente se refiere al sector de los videojuegos como el nuevo Hollywood; sin embargo, todavía no tenemos un equivalente jugable a las películas de serie B. Esas obras carecen de valores de producción, están protagonizadas por malos actores, ignoran los absurdos clichés de los filmes de los Oscar; pero aún así, es una gozada verlas, sólo por diversión, por ver sus excesos y ese entusiasmo juguetón que nos ofertan. Los juegos nunca han conseguido perfeccionar esa mezcla de caspa y grandiosidad. Hasta ahora...

Manhunt 2 es eso, ni más ni menos. Directo, de violencia gratuita y no precisamente superficial; debería ser un juego horrible. Pero al igual que esas películas de terror, es muy divertido.

Peligro silencioso

Manhunt 2, con su brutal violencia, es como una versión de *Splinter Cell* que sale directamente en DVD. La luz es nuestro enemigo, las sombras son nuestro fiel aliado, y la jugabilidad se basa en planificar nuestra ruta de un agujero oscuro al siguiente, evitando por el camino a los siniestros "cazadores" del juego; eso, o acabar con ellos de formas creativas.

En sus mejores momentos, *Manhunt 2* es el equivalente a jugar una película de asesinatos desde ambos puntos de vista: el de asesino y el de víctima. La jugabilidad metódica, acechar y matar, requiere paciencia si no queremos ser descubiertos; pero, cada vez que logremos una ejecución, con marca de identidad de *Manhunt 2,* la espera habrá merecido la pena.

Estos asesinatos instantáneos se realizan acercándonos sigilosamente a un cazador por la espalda y haciendo los gestos apropiados con el Wiimando; la escena será tan brutal y sangrienta como os han contado, pese a que se ha visto censurada con estática y distorsiones. Posiblemente sigan siendo demasiado para el gusto de algunas personas, pero son una recompensa increíble a nuestros esfuerzos. Palancas, cables, sierras eléctricas... todo juega su papel sangriento a la hora de incitarnos a seguir matando. Haciendo ruido para atraer a nuestros enemigos hacia el lugar apropiado, nos encontraremos con asesinatos especiales que dependerán del contexto. A la hora de deshacernos de nuestros

> "LAS EJECUCIONES SERÁN TAN BRUTALES Y SANGRIENTAS COMO OS HAN CONTADO, PESE A LA CENSURA CON ESTÁTICA"

Tras años de recortes de presupuesto, el servicio médico ya no es lo que era.

Déjate caer y mata a un cazador mientras pasa por un punto concreto.

Oh, cielos. Se han desvirtuado mucho las escenas de asesinatos.

Hazte con una de esas armas y podrás realizar movimientos de ejecución (invisibles).

Por favor... ¿cómo es que estos tipos no han llamado la atención de la gente de a pie?

Un médico que lleva gafas cómicas. Las cosas se están poniendo muy extrañas.

enemigos, serán buenos amigos los tanques de petróleo y la maquinaria industril pesada.

Pero no creáis que se trata de esperar y matar, con un ritmo lento. Si nos descubren, nos veremos obligados a pelear o huir. Es posible mantener el tipo (y, posiblemente, sucumbir por culpa del mejorable sistema de combate) o poner pies en polvorosa, huyendo desesperadamente de la muerte en busca de un lugar seguro en el que escondernos. Es un cambio de ritmo frenético, y logrará que te identifiques un poco con esos estúpidos adolescentes de las películas de terror.

Censurado

Hay algunas características que evitan que *Manhunt 2* se convierta en un gran título AAA. Siendo francos, nunca fue un juego demasiado atractivo visualmente, y el largo retraso impuesto por la BBFC no le ha venido nada bien. Los niveles son tan húmedos, fríos y sórdidos como cabría esperar, pero para disfrutar al máximo, será necesario pasar por alto algunos modelos y texturas casi propios de N64. En serio, este juego es muy cuadrado, rozando lo esperpéntico.

Tampoco la IA de los enemigos es demasiado buena. De vez en cuando, la máquina pasará de ignorarnos completamente a mandar cazadores directamente a por nosotros, aun estando bien ocultos. Esto no es algo bueno en un juego de infiltración que se basa en la planificación y la precisión. Tampoco ayudan los controles imprecisos y esa cámara puesta con tan mal gusto. Al carecer de control sobre ésta, estamos obligados a activar la vista en primera persona para ver qué nos encontraremos más adelante. Es algo frustrante.

Los gestos a realizar durante las ejecuciones son satisfactorios pero, cuando el juego nos ofrece tiroteos en tercera persona, el control del puntero es horrible. Es, al mismo tiempo, demasiado estático y nervioso, y logra que unos niveles divertidos sean una pesadilla.

Así pues, tenemos efectos especiales cutres, personajes estúpidos, una mala cámara... Vaya, todas las señas de identidad de las películas de serie B. Pero en el cine, todo eso es perdonable, y podréis perdonárselo a *Manhunt 2*. Basta con rebajar vuestras exigencias técnicas y abrazar el terror. La recompensa será sangrienta y divertida.





EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	ROCKSTAR
ESTUDIO	ROCKSTAR
PRECIO	49,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS








VISTAZO GENERAL

Han dejado que lo lanzasen tras rebajarle un poco el nivel de violencia. Aún así, acción, infiltración y mucha sangre.

GRÁFICOS 6

Soberbios diseños, oscuros y sórdidos. Las texturas son pobres y las animaciones mejorables.




SONIDO 8

Música sintética y envolvente, al estilo de John Carpenter. Los efectos son brillantes.

JUGABILIDAD 8

Los asesinatos silenciosos son repetitivos, pero satisfactorios. Las armas son geniales.

INNOVACIÓN 6

La mayoría de las ideas están sacadas de *Metal Gear Solid* y de *Splinter Cell*.

NG EN RESUMEN

Un juego sangriento que impacta con su violencia y estilo cutre. Se preocupa por conseguir provocarnos reacciones viscerales, dejando a un lado la calidad técnica.

80





¡A COCINAR! CON JAMIE OLIVER

El chef de la calle le da una pizca de sabor a nuestras NDS

Atari, bien consciente del éxito cosechado (nunca mejor dicho) por Nintendo con el juego *Aprende a cocinar,* ha diseñado su propio título para abandonar de una vez por todas las frituras congeladas. En esta ocasión, uno de los chefs más prestigiosos del mundo, Jamie Oliver (o mejor dicho, uno de los más mediáticos) será la cabeza visible de este particular "personal trainer" de cocina.



El salto de altura en todo su esplendor. Acabamos por abofetearnos con la barra.

El juego incluye 100 recetas del propio Oliver[1], con fotografías sustraídas de sus propios libros. Además, el juego también sale con reconocimiento de voz, por lo que podremos tener las manos libres para manipular sin miedo la cocina. La lista de la compra interactiva[2] guarda los ingredientes seleccionados permitiéndonos tener en cuenta en todo momento qué tenemos para cocinar o qué nos hace falta concretamente.

Tus recetas

Al igual que en su programa de televisión, *A cocinar con Jaime Oliver* promueve la cocina creativa y nos anima a experimentar con los ingredientes. Podremos guardar hasta 100 de nuestras recetas, e incluso intercambiarlas vía Wi-Fi (local). Como curiosidad, el título se atreve a emular una serie de minijuegos como en *Coocking Mama,* con resultados sonrojantes



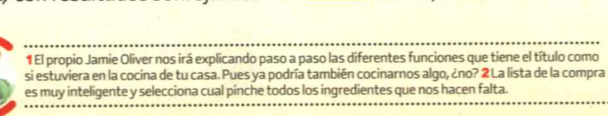
Apetecible, ¿verdad? No os creáis tan capaces, esto a la primera es imposible.

pero que no se extrapolarán más allá de la anécdota.

En definitiva, Atari ha logrado, mediante una licencia jugosa (otra vez nunca mejor dicho, oye), un título de cocina de nivel, con algunos añadidos interesantes y que contentará especialmente a los encargados de la casa, y de la cocina por extensión, y a los más involucrados en la generación Touch! De Nintendo, que engorda con este título, otro hit de renombre.

Cocinar mal, a partir de ahora, será delito.

OMAR



1 El propio Jamie Oliver nos irá explicando paso a paso las diferentes funciones que tiene el título como si estuviera en la cocina de tu casa. Pues ya podría también cocinarnos algo, ¿no? 2 La lista de la compra es muy inteligente y selecciona cual pinche todos los ingredientes que nos hacen falta.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	ATARI
ESTUDIO	ATARI
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Atari prueba suerte con el prestigioso chef. Para su suerte, la jugada le sale redonda.

GRÁFICOS 6



Simples y funcionales, las fotos de David Loftus sin duda abrirán vuestro apetito.





SONIDO 6

No creará escuela, pero la opción de jugar con nuestra voz es interesante.

JUGABILIDAD 7



Se trata de un juego para cocinar, y depende de la calidad final de nuestros platos.

INNOVACIÓN 5



Teniendo en cuenta que Nintendo lanzó un juego parecido hace menos de un año... lo sentimos.

NG EN RESUMEN

Un título funcional idóneo para los recién emancipados o torpes en la cocina. La figura de Jamie Oliver presente, todo un seguro.







STAR WARS
THE CLONE WARS

Entrenamiento padawan

La mejor manera de probar una nueva fórmula suele ser partir de su concepción más básica para estudiar los primeros resultados. Probablemente ésa fue la idea de Krome Studios cuando, gracias a su experiencia con *El Poder de la Fuerza,* se les asignó esta adaptación exclusiva a Wii.

Se ha tomado el control de combate del beat 'em up y se ha mejorado en este título de lucha, porque obviamente se centra exclusivamente en ese aspecto: duelos de espadas láser. Si en el juego anterior fue grato, en éste la respuesta está más cuidada, y es fácil ordenar al jedi/sith de turno que corte en cuatro direcciones o que haga una estocada sin problemas y con la correspondiente inmersión.

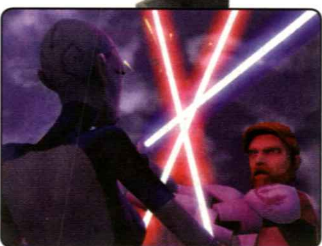
Cartoon

De la película *Lightsaber Duels* extrae la correspondiente cantidad de material artístico y argumental. Todo el diseño es muy similar a la nueva serie y constantes diálogos en castellano ironizan el duelo con tanta relación como ñoñería. No están de más en su valor de *fan-service* para el público seguidor, e igual pasa con unos efectos de sonido en el mando muy logrados.

Pero lo más claro es que también incorpora la sencillez e intención del film. El juego no es pretencioso: es lo que es, y lo que es lo hace muy correctamente. Los menús son sencillos, los modos son sencillos y los combates son sencillos[2]: no hay profundidad excesiva y la dificultad, por tanto, se limita a rutinas algo forzadas y repetitivas. Tener más personajes en el plantel daría igual, por ejemplo. Ésta es una buena práctica eventual para hacer movimientos con el mando y sentirse un poco más Obi-Wan. A veces pondrás poses y todo...

DAVID

Recuerda que, en esta parte de la línea temporal, Grievous no está, aún, asmático perdido



Controlar esto con un pad clásico sería un sinsentido. También agitarlo sin cesar[1].



Escenas FMV de la peli cuentan la historia y luego queda el material extra desbloqueable.

1 Pero sabemos que lo de aporrear/menear pasa siempre en juegos de Wii y juegos de lucha. Mira *Soul Calibur*. 2 Aunque, de nuevo, las direcciones funcionan bien. Se aplican también en los interesantes QTEs, que sí que tienen que ver con la acción (no como en *EPdlF*) y se activan con reflejos más físicos.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	LUCAS/ACTIVISION
ESTUDIO	KROME STUDIOS
PRECIO	59,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSITICAS



VISTAZO GENERAL

Un juego dedicado completamente a los duelos de espadas láser y al ambiente de la nueva serie en diseño y sencillez.

GRÁFICOS 7

Destacan los efectos de luz y partes de los escenarios, pero los modelos son muy básicos.





SONIDO 8

Ya sabes: es *Star Wars*. Música y efectos míticos. Y doblaje. ¡Baja el volumen del mando!

JUGABILIDAD 7

Es fácil de manejar y funciona. La falta de complejidad le quita adicción, estrategia y duración.

INNOVACIÓN 7

Se queda a medio camino, aunque lo que propone es muy novedoso. Un control inédito.

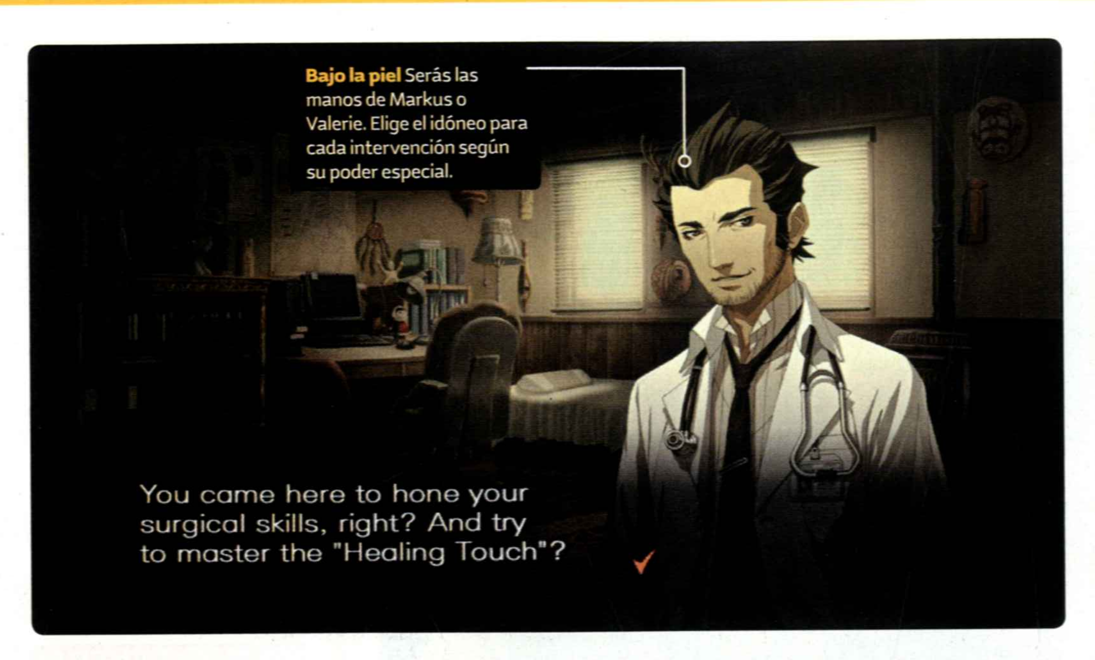
NG EN RESUMEN

Ideal para sentir el sable unos ratos. Más acción que lucha. Original y sencillo, perfecto para ir mejorando con la serie.









Bajo la piel Serás las manos de Markus o Valerie. Elige el idóneo para cada intervención según su poder especial.

TRAUMA CENTER
NEW BLOOD

Usa guantes de látex: sudarás de la tensión

Atlus conoce bien la receta que hace célebre a su serie *Trauma Center*: una jugabilidad tan sencilla y adictiva como la de un puzle, nuevas formas de control, un montón de la tan de moda parafernalia médica[1] y una trama de fantasía tipo anime. Su llegada a Wii se quedó a medias con las prisas del lanzamiento, pero *New Blood* viene sin esas prisas[2] para que todo esté a la altura.



El juego tiene un tono más duro, como si no bastara con tanta sangre y órganos y...



¡Un pentáculo! Esperemos que el paciente no esté poseído...

Cada una de las enfermedades que padecía *Second Opinion* han sanado con éxito, gracias a un nivel de producción superior que se advierte en la puesta en escena general del juego y unas novedades bien escogidas para darle sentido a un lanzamiento en disco. Todo se ve, se oye y se juega mejor, por cuidado, esfuerzo o depuración, y se ha pensado en la naturaleza arcade del juego con elementos como los rankings online o el frenético –y ahora esencial– modo cooperativo a dos jugadores. Ambos sirven, además, para alargar un recorrido en solitario de por sí suficiente por sus puntuaciones y niveles de dificultad.

Doctor a quirófano

Las operaciones, que son los puzles o juegos de habilidad, tienen momentos en apariencia imposibles, pero siempre superables con esfuerzo y el mítico "echar una más". En Wii este factor cobra una nueva dimensión, pues el éxito depende directamente del pulso, la velocidad y la precisión del jugador con herramientas tan dolorosas como el bisturí, el láser, la aguja de sutura... Probablemente pensar en vidas humanas y en el trabajo de los médicos pone algo más de morbo, nervios y novedad en la forma de sentir un juego. Los procesos son misiones de concentración y práctica, y el modo de llevar las herramientas a los mandos consigue una inmersión de esas para fardar de lo que realmente es Wii.



El juego bordaría su apartado gráfico si contuviera más escenas animadas.



Variedad: Hay nuevas herramientas, situaciones y giros del guión.



TONI

Está claro: *Trauma Center* nació para consolas Nintendo y ésta es su definición en un televisor.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	ATLUS
PRECIO	49,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSITICAS



VISTAZO GENERAL

Un reto para jugadores que tengan sangre fría manejando las manos de cirujanos en una trama fantástica.

GRÁFICOS 8

Ilustraciones de gran calidad y presentación muy corregida con más suavidad y posibilidad 16:9.





SONIDO 7

Mejora con el doblaje de voces, aunque sea en inglés. Melodías y efectos con sabor clásico.

JUGABILIDAD 9

Dificultad para todos, control satisfactorio y único, precisión máxima, adicción, inmersión...

INNOVACIÓN 8

Cierto es que repite la fórmula, pero es que no hay nada así. Los añadidos renuevan esta entrega.

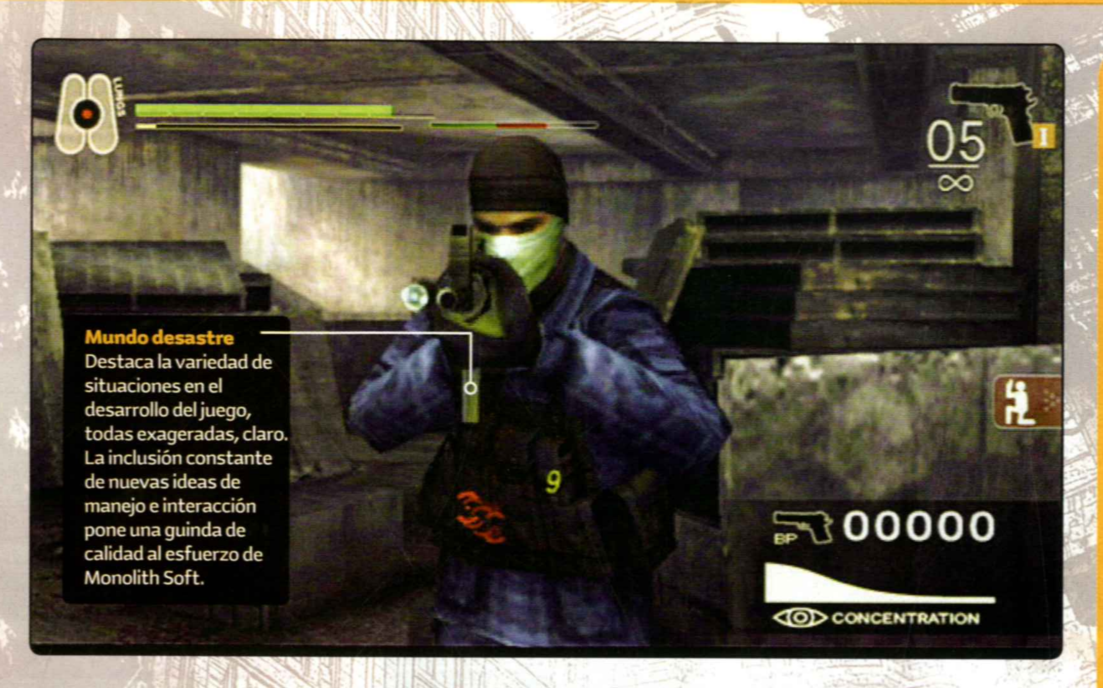
EN RESUMEN

Ahora sí que no quedan excusas para dejar pasar este título que tan bien demuestra las posibilidades de Wii sin desatender un divertidísimo y exclusivo estilo de juego.





1 Atención a la secuencia de introducción del juego, calco de la serie House. ¿Copia? Más bien guiño. 2 Y tanto: lleva un año en el mercado americano. Las listas de espera nunca han sido lo nuestro.



Mundo desastre
Destaca la variedad de situaciones en el desarrollo del juego, todas exageradas, claro. La inclusión constante de nuevas ideas de manejo e interacción pone una guinda de calidad al esfuerzo de Monolith Soft.

DISASTER
DAY OF CRISIS
¡Quieto, que te mato! Nah, era broma

La mecánica de juego que describimos en el pasado número se distribuye a lo largo de más de 15 horas de aventura[1] sin decanso, en las que nuestro héroe de los clichés es capaz de matar a muchos malos, salvar a muchos buenos y enfrentarse a la amenaza terrorista nuclear sin despeinarse. Con el recorrido completo de la historia, se disfruta realmente de la evolución de personaje y armamento (esenciales) y de algunas partes de rescate y escapatoria, donde tratar con las reacciones de los civiles[2] y de los mútiples elementos de la ciudad sufriendo por los fenómenos naturales.

Antibalas

No consiguen convencer, por otra parte, las zonas de disparos. Y recordamos que el juego está repleto. De hecho, se llega a estar más a gusto en el campo de tiro que en el juego en sí, probablemente porque ahí, sin la intensidad e interacción real, no se exige más. La evolución de las armas provoca cambios en el ligero impacto de las escopetillas de feria del principio, pero los enemigos siguen reaccionando bastante mal y nunca es satisfactorio. Y en este caso no parece un chiste.

Junto al desequilibrado acabado y el bajón de los tiros, la ejecución global quita hierrro a la constante tensión que quizás sería necesaria. Los QTEs y las secuencias de conducción la mantienen a tono, pero hay partes de exploración algo diluidas, en las que no se nota esa sensación de prisa y riesgo que intenta contar la trama.

Sin embargo, al final, todas las cosas "raritas" o mediocres de *Disaster* se pueden perdonar, porque este título tiene una forma de ser y de jugarse que lo transforma en un montón de ratos novedosos y simplemente divertidos.





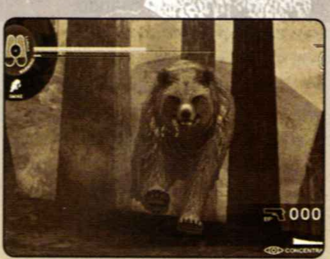
El tsunami es nuestra parte favorita por el absurdo del combate y los diálogos.



"He tenido que rechazar unas ofertas de trabajo en varios bancos. No me atrevo".



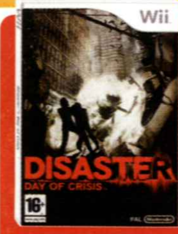
Carcajada nº 476: un perro al que salvas te lo agradece con un gesto antes de irse.



Barriles y cajas esconden pollos gigantes o hamburguesas. Parodia constante.



1 Sinceramente, esperábamos menos. Jugado en partidas no muy largas, *Disaster* pica y no cansa en exceso. 2 Algunos te dicen la típica frase de agradecimiento. Otros, siguiendo la guasa, te pueden soltar: "¡Sálvate tú y déjame!. ¿Qué?, ¿mi hermana?, ¡voy!".



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	MONOLITH SOFT
PRECIO	49,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS



VISTAZO GENERAL

Nintendo se pone realista en una colección que se ríe de todo e intenta atender a los ávidos de acción realista.

GRÁFICOS 7

Lo bueno: humo, derrumbes, agua, Ray... aún no entendemos qué hace ahí lo malo.




SONIDO 8

Mil frases hechas por minuto, montones de efectos y un tema principal de película.

JUGABILIDAD 7

Poco avanzado, pero variado, curioso y apetecible. Menos las torpes partes de pistola.

INNOVACIÓN 8

Incapaz de reinventar la acción en Wii al máximo. Pero apuesta por un estilo nada común.

NG EN RESUMEN

Se deja querer. Un juego notable que ni es una joya ni lo intenta, consiguiendo abrir un camino muy importante y necesario en el catálogo de juegos de acción.

80





Por muy bonita e histórica que parezca la ciudad que has creado, no tengas miedo a la hora de tirarlo todo abajo.



Si no sabes muy bien qué hacer a continuación, siempre puedes pedirle su opinión a algún transeúnte.



Sin duda, esto será un gran reclamo para los turistas. Bueno, si conseguimos que vengan desde el aire.

SIM CITY CREATOR

Construye, cobra impuestos, evoluciona y luego destrúyelo...

Te pasas horas diseñando una ciudad, observando cómo miles de pequeños Sims la habitan. Creas una red de carreteras que forma una palabrota desde arriba, y aceptas esa estatua en tu honor. Y lo destruyes con un martillo y una bola de pinchos...

Esta versión de *Sim City* ofrece casi tantas opciones de destruir como de crear, pero, en vista del esfuerzo necesario para crear algo, es mejor dejar la violencia para las ciudades prefabricadas.

Es fácil de jugar. Apuntar con el Wiimando a la pantalla, dibujar una carretera e indicar el tipo de edificio que queremos construir en tal lugar. Una central energética, una red de tuberías, y queda ver cómo evoluciona todo.

Llamada del deber

Todo lo que construimos cuesta dinero, el cual se obtiene cobrando impuestos; por ello, es importante tener satisfechos a nuestros Sims cumpliendo sus deseos. Al profundizar en los numerosos menús, nos topamos con infinidad de cosas que podremos añadir a nuestra ciudad, destacando los "edificios de héroe" específicos de Wii, que influencian el estilo arquitectónico a su alrededor.

Aunque es fácil navegar por los menús, el juego insiste en demorarse cada vez que accedemos a ellos. Esto está bien cuando queremos diseñar una zona sin que nos molesten los Sims, pero esa lentitud de desarrollo puede ser molesta. La herramienta de la excavadora está demasiado lejos, y es bastante molesta la ausencia de una opción de "deshacer".

Dejando a un lado estos problemas, posiblemente debidos a nuestra impaciencia habitual, *Sim City Creator* es una gran zona de juegos en la que perdernos durante horas con total libertad creadora; o bien podremos afrontar una serie de retos determinados, que nos presentan detalles de la jugabilidad que, de otro modo, pasaríamos por alto. Vaya, que pueden ser más útiles que los tutoriales más convencionales.

Los jugadores avanzados podrán participar en torneos, que vienen a ser versiones más complejas del modo misión, pero con tablas de puntuaciones online. Aunque si no tenemos la Wii conectada a Internet, no será posible disfrutar de este particular modo.

Es difícil crear algo así de impresionante, pero si en algún momento la frustración se apodera de nosotros, podremos prender fuego y luego hacernos los héroes al gestionar los servicios de emergencia. Así, todo el mundo gana.

KITTSY



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	EA
ESTUDIO	EA/HUDSON
PRECIO	49,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS

VISTAZO GENERAL

Convierte una pradera cristalina en un bosque de cemento y cristal. Luego destrúyelo todo.

GRÁFICOS 8

Todo luce un aspecto muy pulido, y no se ralentiza, salvo cuando la ciudad crece mucho.




SONIDO 6

No hay una gran variedad de melodías de fondo. Nos cansamos de oír las mismas.

JUGABILIDAD 9

Es un diseño clásico que todo aquel interesado en este estilo debería probar una vez.

INNOVACIÓN 8

Han realizado un buen trabajo convirtiendo un complejo juego de PC en uno accesible para Wii.

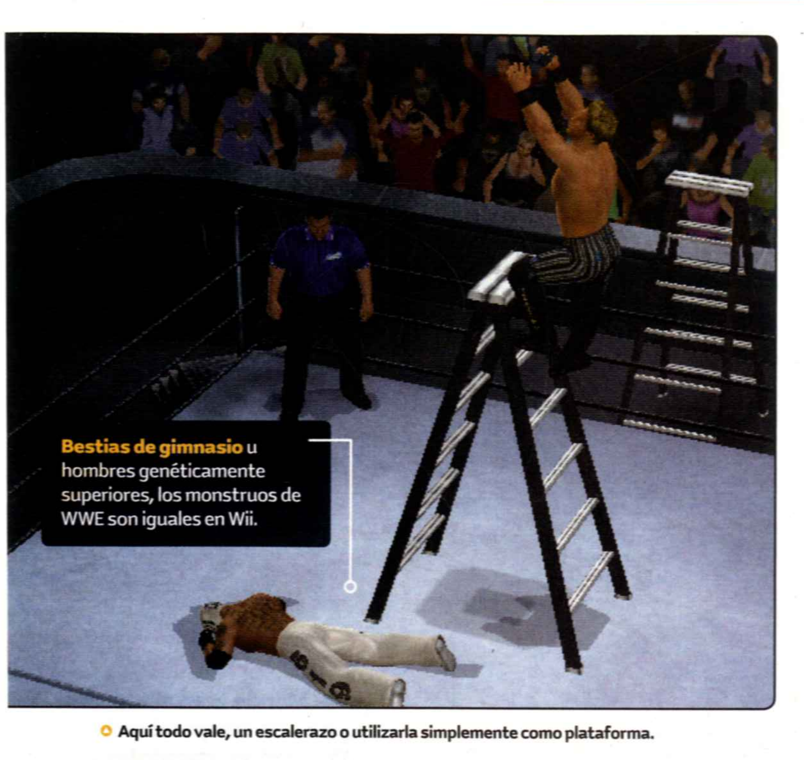
NG EN RESUMEN

Un gran juguete electrónico. Tiene suficiente profanidad en sus misiones y extras de todo tipo como para conseguir que sigamos jugando durante meses.





1 Si no sabes muy bien qué hacer a continuación, siempre puedes pedirle su opinión a algún transeúnte.



Bestias de gimnasio u hombres genéticamente superiores, los monstruos de WWE son iguales en Wii.

Aquí todo vale, un escalerazo o utilizarla simplemente como plataforma.



Tanta violencia puede traumatizar a los más pequeños. Pero no te esfuerces, si quieren verla, lo harán igualmente.



Mujeres muy, pero que muy fornidas pelean a muerte sobre un ring. Te mentiríamos si dijeramos que no gusta.

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2009

Nueva edición del líder de la lucha libre

Realmente, la entrega del pasado año de Smackdown vs. Raw resultó muy interesante, pese a que THQ no se había esforzado mucho más allá de portear un juego de éxito de Playstation 2. El eje central jugable se redujo a un simple juego de lucha casual, pero el verdadero corazón y leit motiv de la franquicia se mantuvo intacto, y es lo que han querido potenciar con esta secuela; en ninguna otra plataforma sentirás con tanta pasión como le estampas a tu compañero de sofá una silla en la cabeza (de momento, sólo virtual).

Toca hacernos la pregunta, ¿merece esta secuela, por fin, el beneplácito de los jugadores tradicionales de la franquicia? Aficionados a los músculos y la testosterona, no tenéis de que preocuparos, en esta versión se han conservado los hot spots, match types, técnicas de agarre y todas las florituras que os harán perder horas en los tutoriales. La decisión de THQ de introducir todo el contenido posible es el golpe sobre la mesa definitivo. A parte de algunas omisiones insignificantes (como el aburrido Inferno match) en términos de contenido, es exactamente el mismo Smackdon que en otras plataformas. La exclusiva del pasado año, el modo Main Event, se ha sustituido a favor de Road to Wrestlemania, un modo en el que deberemos controlar a una de las seis super estrellas de la WWE a través del calendario de 12 semanas para lograr ser el número uno. El guión parece haber sido escrito por los mismos autores que en la WWE por lo que no os extrañe encontraros esa hiperbolización y humor descarado, fanfarria y archi-enemigos incluidos. Una vez en el ring, los controles no han sufrido grandes cambios, aunque la sensación de estar en una competición de lucha libre se ha triplicado. Maniobras complejas son ahora más accesibles e intuitivas, similares a los fatalities de *Mortal Kombat,* donde practicar el salvajismo de esta disciplina como nunca hasta el momento.



La bragueta de cuero y tachuelas... Ejem, sin comentarios

En el ring

No tenemos prácticamente peros con los controles; esta edición es todo lo que no fue la del pasado año. Un título compacto, complejo y técnico como juego de lucha y que complacerá (este año sí) a los que busquen técnica y aprendizaje en un juego de vigorexia y sillazos en la cabeza.

TONI

EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	YUKE´S
PRECIO	59,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS



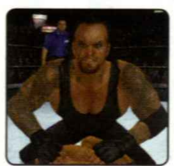


VISTAZO GENERAL

Segunda entrega de WWE para Wii: esta vez THQ se ha tomado en serio la plataforma.

GRÁFICOS 6

Los luchadores lucen bien aunque el público sea plano como el cartón.





SONIDO 7

Nuestros contrincantes nos enviarán mensajes al altavoz del Wiimote, ¡brujería!

JUGABILIDAD 7

Un título más convencional que en otros formatos, pero mejor que el del año pasado.

INNOVACIÓN 6

El pasado año intentaron innovar...a veces es mejor dejar las cosas tal y como están.

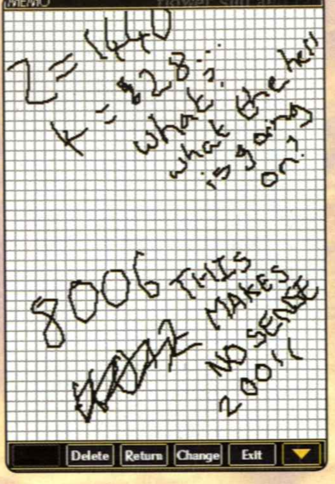
NG EN RESUMEN

Finalmente, *Smackdown* es lo que siempre debió ser. Un título que nos invita a utilizar el Wiimote y el nunchaco para partir espaldas con sillas.

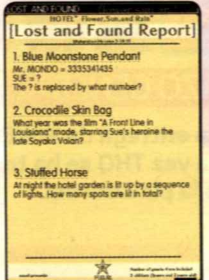
82



Jackeando
¿Ves los círculos rojos? Son los puertos jack que podrás usar para conectar a Catherine, tu maleta. También verás un caimán rosa llamado Catherine.



Parte de los extraños acertijos que hay en tu libreta. Noten las malas ondas provenientes de la mente de Matthew.


LOST AND FOUND
HOTEL "Flower, Sun and Rain"
[Lost and Found Report]

1. Blue Moonstone Pendant
Mr. MONDO = 3335341435
SUE = ?
The ? is replaced by what number?

2. Crocodile Skin Bag
What year was the film "A Front Line in Louisiana" made, starring Sue's heroine the late Sayaka Vaian?

3. Stuffed Horse
At night the hotel garden is lit up by a sequence of lights. How many spots are lit in total?

Cada capítulo tiene tres puzles extra para solucionar. Encuéntralos todos para recibir un Suda Bonus.



Si coges el sentido de humor chiflado, los momentos carcajada están asegurados.

FLOWER, SUN AND RAIN

Un día más en el mismo paraíso

Te consideras un Sudafan u odias su política de antijuego mezclada con coloridos y extraños dolores de cabeza dentro de sus tramas? ¿Has odiado y/o amado *Killer 7* o *No More Heroes? Flower, Sun and Rain* es el título decisivo: te pondrá a favor o en contra de la serie de juegos creados por el maestro nipón. De momento, confórmate con seguir las aventuras del Avión, Jane, la tienda rara, el bucle temporal y los adorables vecinos.

Imagina que juegas a *Professor Layton,* sólo que el profesor es un absoluto impresentable. Los ítems y mentes de la isla de Lospass deben ser conectados, y dichas conexiones necesitan un código divulgado a base de crípticos misterios. La aritmética básica será muy común dentro del desarrollo, casi tanto como el libro de 40 páginas digitalizadas dentro del juego repleto de consejos. El problema surge cuando el libro da un giro brusco. Los acertijos se repiten hasta el infinito uno tras otro mientras, poco a poco, tu cabeza se vuelve cada vez más loca[1].



Olvida el monstruo de debajo de tu cama... En esta narcoléptica isla hay más cosas.

¿Suda pensó en...?

Cuando los puzles son simples, te harán dar vueltas por la isla en intervalos de 10 minutos con la única compañía de los temas musicales del software. Este analista ve el juego de una manera tan hipnóticamente monótona que para más de un usuario podría suponer un producto estéril.

Cambiando los tiros y acción de *Killer 7* o *Heroes* por complicados misterios y extrañas adivinanzas, *FSR* supone el juego más experimental de Suda hasta la fecha.

Dicho esto, otra gran cantidad de jugadores no dudarán en sentarse ante su DS, un buen café y tocarse la perilla lentamente mientras disfrutan del excéntrico juego. Un clímax total de locura matemática aplicada... algo así como *La Jungla de Cristal 2* con respuestas del instituto (y quizás menos violencia). La narración es apta para todos los públicos, a pesar de lo complicado que resultan algunos puzles o la desesperación de no entender lo que pasa en pantalla en casi ningún momento. Ridículo, apagado y roto a partes iguales, *FSR* representa el proyecto más "Suda" que verás en el mercado. Estás avisado.



1 Te vamos a salvar de uno de los momentos más agónicos del juego: El código del guardián del tercer bosque es 96000. Tres horas nos costó sacarlo. 2 para los no fanáticos: (7 x 4) + 51 = 79.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	RISING STAR
ESTUDIO	GRASSHOPPER
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	7 NOV.

CARACTERÍSTICAS





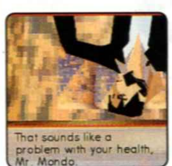


VISTAZO GENERAL

Sumio Mondo está atrapado en un bucle temporal rodeado de terroristas, cocodrilos y luchadores. ¿Puedes ayudar?

GRÁFICOS 3

Texturas borrosas y modelos algo burdos... No obstante, son encantadoramente perversos.





SONIDO 8

Una mezcla de aquí y allá, con grandes temas de Gershwin, Debussy y Ravel.

JUGABILIDAD 4

Difícil de explicar. Suda nunca ha sido de esos que siguen las ideas de juegos tradicionales.

INNOVACIÓN 4

Suda suele brindarnos siempre sus mejores ideas, pero no deja de ser lo que se vio en PS2.

NG EN RESUMEN

La puntuación para los fans de Suda: Cuente las personalidades de Harman Smith, multiplique por el ranking de la UUA de Volodarskii y añada al mismo Goichi. Eso hace... [2]



Al gusto
Es posible escoger el estilo de lucha, ajustar el tipo de movimiento y cambiar el vestuario para un total de 25 luchadores donde elegir.

TNA IMPACT!

La otra cara de la moneda

Hablar de Wrestling en consola es sinónimo a hablar de Yuke's y su espléndido *Smackdown VS Raw*. Poca gente podía imaginar la vuelta de Midway a las peleas de teatrillo tras su paseo en los arcades de medio mundo con su *WWF: Arcade* y *WWF in Your House* hace más de diez años. Dejando atrás a la popular franquicia regida por la familia McMahon, Midway se ha aliado con la competencia más directa de la todopoderosa WWE: Ante ustedes, *TNA Impact!*

TNA Impact! Es acción a toda mecha, velocidad y, ante todo, lucha libre. Mientras que las pantomimas de culebrón suponen un común denominador en cada programa de Smackdown o Raw, *TNA* ofrece más lucha que historia. Para ser ayudados en este aspecto, nada como contar con estrellas de la quinta de Samoa Joe, Kurt Angle, Booker T, Christian Cage o AJ Styles. Un firmamento que ya no sólo brillará en televisión: el siguiente objetivo es brillar en Wii.



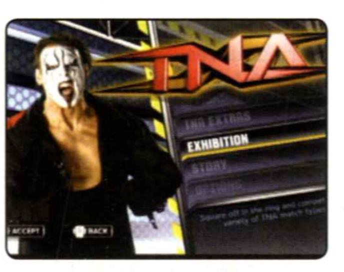


Tendremos la oportunidad de luchar en el famoso ring de seis lados de la TNA.

Como primer juego de la franquicia, *TNA* debía marcar su territorio respecto a la competencia. Su mayor atractivo radica en la velocidad y versatilidad de los combates. Todo es contrarrestable y pocos golpes son certeros. Cada puño o puntapié enviado al contrincante es acompañado de fría incertidumbre: ¿será capaz de bloquearlo? Sólo la sangre fría de tu rival dictará el desarrollo del combate. Dicho sea de paso, los golpes resultan bastante dañinos, así que vigila esa defensa ya que unos pocos y certeros golpes podrían dejarte fuera de combate y hacerte perder el tan preciado título de los pesos pesados.

¿Cuadrilátero?

Dejando de lado la novedad que supone el luchar dentro de un ring con forma hexagonal, sí que hay que destacar lo cambiando que

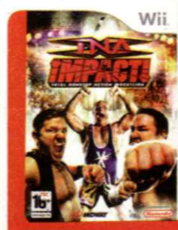


TNA Impact! ofrece un innovador modo historia además de competir vía online.

puede resultar para un jugador novel la experiencia de *TNA Impact!* respecto a *Smackdown VS Raw*. A pesar de no contar con un abanico tan amplio en cuanto a posibilidades de combatir, *TNA* ofrece unas cuantas novedades muy a tener en cuenta dentro del género. Si tuviésemos que destacar uno de los modos nunca vistos, nos quedaríamos con el combate X, donde los luchadores deberán subirse a unos postes y descolgar una X gigante del techo para alzarse como ganadores del match.

Un apartado gráfico algo simple pero funcional, un completo modo historia, más la posibilidad de luchar con veinte estrellas del show televisivo en varios escenarios de todo el mundo, ponen de manifiesto el buen pie con el que entra esta nueva serie en Wii. Detallitos por arreglar, *TNA Impact!* es una digna alternativa para tu Wii.





EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	ATARI
ESTUDIO	MIDWAY
PRECIO	49,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS







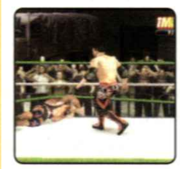

VISTAZO GENERAL

Ricos mantecados encima de un ring hexagonal. Violencia de "mentirijilla".

GRÁFICOS 6



Trabajados, aunque no lo suficiente. Uno de los apartados a arreglar en futuras secuelas.




SONIDO 9

Música cañera y comentarios en castellano, ¿qué más se puede pedir?

JUGABILIDAD 7



Correcto. Poco variado pero divertido y ágil. Promete.

INNOVACIÓN 7



Poco que innovar en este género. En lo poco que lo intenta, lo mejora.

NG EN RESUMEN

Aunque no esté a la altura del gigante de Yuke's, *TNA Impact!* se merece una oportunidad por parte de los jugadores apasionados por la lucha libre.

73





El diseño de los personajes es un trabajo soberbio.



Las criaturas serán, a la par que grotescas, espeluznantes y peligrosas.

CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIA

Nueva chica para uno de los mejores capítulos de Castlevania

Primero llegó Sonia Belmont, pero fracasó en el horrible *Castlevania Legends*. Intentaría lavar su imagen con *Castlevania Resurrection,* título que acabaría siendo cancelado. Parecía que el destino no quería que hubiese chicas protagonizando la franquicia de Konami[1], pero Igarashi no desistió y, en *Portait of Ruin,* Charlotte Aulin coprotagonizó un título de calidad. A la cuarta fue la vencida: apostando por volver a darle el protagonismo a una mujer, una bruja más concretamente, han acertado de lleno. *Order of Ecclesia* es una de las entregas más completas y satisfactorias de la franquicia; incluso teniendo en cuenta la gran calidad que suele ser su seña de identidad.

En una época en la que no hay Belmonts ni Morris cerca, una orden oculta se dedica a proteger la integridad del mundo ante la amenaza constante de la resurrección de Drácula. La encargada de dicha labor será Shanoa, que cuenta con la habilidad de absorber "glyphs", y su objetivo será juntar a los que componen el sello que evita que el Señor de la Oscuridad vuelva a la vida.
A lo largo de su camino, irá haciéndose con una importante colección de esos 'glyphs', ya que los enemigos los dejan caer. Al absorberlos se convertirán en las armas de nuestra chica: desde espadas y cuchillos hasta bolas de fuego o ataques de hielo.



En el plantel de enemigos nos encontraremos de todo.



Los puntos de teletransporte serán unas curiosas burbujas acuosas. ¿Qué sentido tiene? No lo sabemos, pero lo tendrá.

Un poco de todo

Ecclesia está dividido en dos actos completamente diferenciados. A veces da la impresión de que la primera mitad del juego no es más que una preparación para la segunda parte. Los primeros niveles nos depararán un avance directo, al estilo de *Super Castlevania IV,* rescatando aldeanos y luchando por conseguir los "glyphs" de Drácula. Después deberemos recorrer el castillo del Señor Oscuro, con un estilo más acorde con los *Sorrow.*

El juego es muy bello, con una presentación visual prácticamente inmejorable (por lo menos en 2D), y cuenta con infinidad de secretos por descubrir[2]. Pero, sin duda, la seña de identidad del título es su elevada dificultad; olvidaos de las últimas entregas; *Ecclesia* os obligará a sacar lo mejor de vosotros mismos para acabar con las criaturas que nos vayamos encontrando. Igarashi lo ha vuelto a conseguir.





Nos encanta: una bella estampa que representa la vivacidad de los combates.



1 Todos conocemos la presencia de María en el *Symphony of the Night* de Sega Saturn. Pero era un personaje extra. 2 Nuestro favorito: las pistas de audio en midi para sustituir.

EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	KONAMI
ESTUDIO	KONAMI
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	14 NOVIEMBRE

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Mezcla elementos de los clásicos con características de las últimas entregas. Chica nueva y retos difíciles.

GRÁFICOS 9

Bellos sprites con movimientos suaves y fluidos, escenarios detallados y llenos de color.




SONIDO 9

Grandes melodías de corte clásico. Es posible sustituir la BSO por los midis antiguos.

JUGABILIDAD 9

Un gran sistema de control en el que el personaje hace todo lo que queremos sin problemas.

INNOVACIÓN 8



El nuevo sistema de armas es soberbio, y combina características de los diferentes estilos.

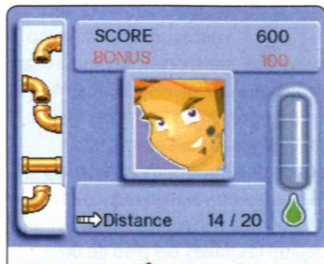
EN RESUMEN

Shanoa ha corrido mejor suerte que sus predecesoras, y logra triunfar con su nueva aventura. Posiblemente, el mejor *Castlevania* de los últimos tiempos.



90







Esa enorme mano es una verdadera molestia espachurrando vuestro trabajo.

PIPEMANIA

Nueva academia de fontaneros

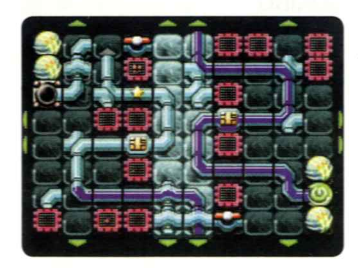


PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	PLANETA D'AGOSTINI
ESTUDIO	RAZORWORKS
PRECIO	29,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

En vista de que hoy día Mario tarda demasiado tiempo en realizar cualquier tarea de fontanería, era necesaria una nueva cara desconocida para ocuparse de los tubos y junturas. ¿Cuál es el objetivo? Guiar una sustancia nociva conocida como Flooze, que sale del grifo, para que se vaya a través de los segmentos de tuberías hasta una rejilla.

Trabajos de agua

El concepto no es exactamente nuevo; el primer *Pipe Mania* apareció en 1989 en Amiga[1]. En esta tarjeta tenemos una versión actualizada del original, mientras que el modo historia añade alguna variedad (podéis poner pistas de tren y cables eléctricos en vez de tuberías) y cambia las reglas; ahora, si el Flooze comienza a caer por una tubería inacabada, tendréis unos segundos extra para recuperarlo antes de que se acabe la partida.



Así es, más o menos, como llega Internet a vuestra casa. En serio.

El lápiz táctil sirve para manipular los trozos de tubería, pero quitando eso y otras cosas, como los niveles de ferrocarriles o en Internet, es esencialmente el mismo juego de hace 20 años.

Tras unos pocos niveles habréis aprendido a planificarlos y os descubriréis intentando conseguir la mayor puntuación en los primeros niveles jugados.

Pipe Mania no os enganchará inmediatamente con sus puzles, como *Tetris* o *Zoo Keeper*, pero se basa en la planificación y en el pensamiento lateral. Salvo las irritantes explosiones de música, está bastante bien presentado y es



un nuevo paso para los que sueñan con algo más, lejos de baldosas deslizantes y correspondencias de color.

VEREDICTO

GRÁFICOS	7
SONIDO	6
JUEGABILIDAD	8
INNOVACIÓN	4

EN RESUMEN

Tiene un factor de frustración mayor que el de otros puzles conocidos, pero, vaya, intentaréis solucionarlos.

75

DRAWN TO LIFE

SPONGEBOB SQUAREPANTS EDITION

¿Os suena? Diseñar y experimentar



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	THQ
ESTUDIO	ALTRON
PRECIO	29,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE



Hitlerpus entretenido con sus negocios subacuáticos. ¿Lo hará en la nueva serie?

Bob Esponja y Patrick pueden parlotear entre niveles, pero el esqueleto de este argumento no se rellena con palabras, sino con vuestro lápiz táctil. En el universo de *Drawn to Life,* Patrick revive a Hitler cosiendo su cabeza al cuerpo de un pulpo. Esta nueva criatura, un tipo cabreado, sin huesos y que duerme sobre una cama de clavos, asoma la cabeza en una aventura de plataformas, armado únicamente con un par de zapatos elásticos y un gato atigrado con quien el Führer protegerá su cabeza de las rocas que caigan[2].



Deberían dejarnos dibujar en más juegos; ¿habéis visto qué bien lo hacemos?

Muy básico

Como podéis ver, gracias a vuestra capacidad para dibujar los aspectos del juego desde el principio, *Drawn to Life* es bastante literal. Como juego, es un azote sobre la raza humana, un plataformas perezoso con un terrible sistema de combate donde dibujaréis formas directamente sobre el campo de juego. Pero hay que probarlo al menos una vez. En realidad,



si jugasteis a su predecesor, seguro que sólo lo hicisteis una vez.

VEREDICTO

GRÁFICOS	6
SONIDO	5
JUEGABILIDAD	5
INNOVACIÓN	8

EN RESUMEN

La premisa es divertida, pero, a medida que avanza el juego, aburre rápidamente. A pesar de todo, echadle un vistazo.

78

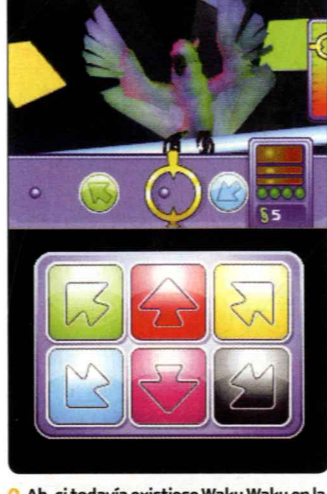
1 Desde entonces ha aparecido en varios formatos y con diferentes aspectos. 2 Podéis volver a dibujar a vuestros enemigos después de matarlos, convirtiéndolos en criaturas amistosas o en horribles monstruos

LOS SIMS 2 VECINOS Y MASCOTAS

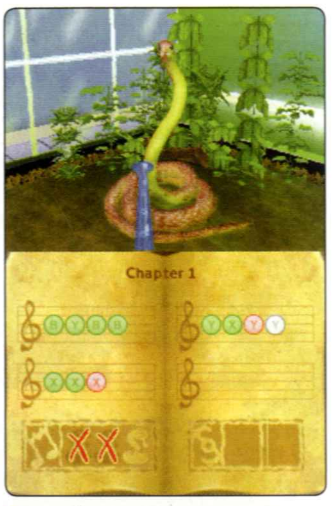
Pelos en el sofá, pulgas en la alfombra...



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	EA
ESTUDIO	EA
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE



Ah, si todavía existiese Waku Waku en la tele. Les encantaría este loro bailón.



La serpiente con ritmo nos escupe veneno a los ojos si fallamos dos notas.

Personas Sim a las que vestir, un apartamento para decorar y mascotas de las que cuidar. Prácticamente, tres juegos en uno, con algunos minijuegos. Desde luego, no se puede decir que *Sims 2: Vecinos y Mascotas* no valga lo que cuesta.

Hay una historia sencilla; te han dejado las llaves del piso de un familiar, y la responsabilidad de cuidar la tienda de animales que tiene debajo. Esto supone que nos encontraremos minijuegos con animales, sobre todo perros y gatos. A estas criaturas puedes vestirlas y decorarlas, como si se tratase de una versión de *Nintendogs*.

Otras criaturas tienen minijuegos sencillos, entre los que destaca un juego de baile para los loros y una prueba de seguir el ritmo para las serpientes. Sólo el perro y el gato podrán vagar libremente por nuestro apartamento.

Animales salvajes

Los poseedores de otros animales traen a sus criaturas a la tienda, en donde un nuevo minijuego nos permitirá diagnosticar el tratamiento que precisa la mascota en cuestión. Tras un buen baño y unas gotas de perfume, los animales harán saber a sus dueños lo bien que les hemos tratado, y nuestro salario dependerá de ello.

La interacción con los animales no es tan encantadora como en *Nintendogs*. Pero compensa lo que le falta de calidad con volumen: hay muchas cosas dentro de esta tarjeta, tiene un buen apartado gráfico, y nos gusta el modo en el que la boutique/apartamento consigue ofrecer un contexto para esos minijuegos con animales que



desentonarían. Para usuarios jóvenes que hayan considerado a *Nintendogs* pasado de moda.

VEREDICTO

GRÁFICOS	7
SONIDO	6
JUGABILIDAD	6
INNOVACIÓN	6

EN RESUMEN

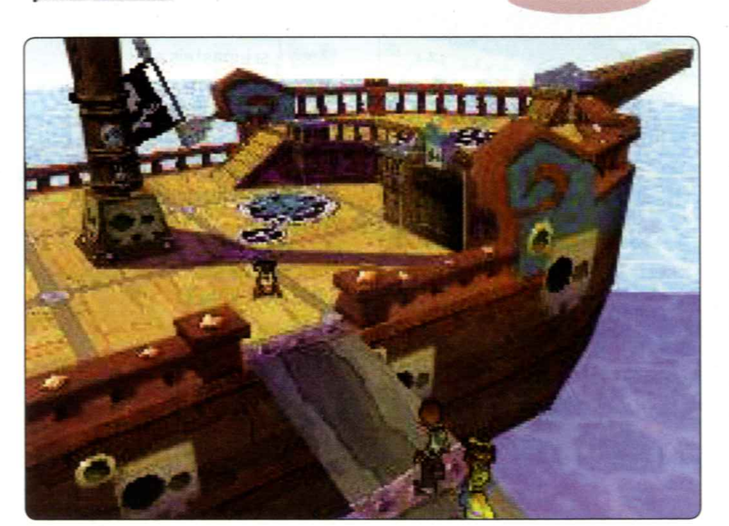
Perros y gatos, entre más animales, un pequeño negocio y una casa... Horas de diversión para los amantes de los animales. 70

ZUBO

¿Es un RPG? ¿Es un *Elite Beat Agents*? ¡No, es *Zubo*!



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	EA
ESTUDIO	EA
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE



Puedes llevar contigo tres zubos. Antes de cada encuentro decides cuáles van a pelear eligiéndolos de la lista de amigos.

Hay videojuegos que se sienten tan cómodos en una DS que no se pueden concebir en otra consola, y *Zubo* es uno de los mejores ejemplos: utiliza la táctil tanto para decidir el daño de cada ataque como para manejar totalmente el juego; sobran todos los botones de la consola[1].

Con el stylus y tu habilidad deberás salvar a Zubalón de los malvados zombos usando los zubos. Tras este trabalenguas se presenta un RPG protagonizado por un atractivo sistema de batalla en el que los puntos de daño se deciden por tu habilidad en tocar la pantalla en el momento exacto siguiendo el modelo de *Elite Beat Agents,* que ya ha marcado un hito en la historia de DS. Cuanto mejor lo hagas, mejor puntuación en el ataque obtendrá tu zubo.



Las animaciones de los ataques te harán sonreír en más de una ocasión.

Además de elegir el tipo de ataque, debes calcular tu equipo y elegirlo de una lista que se va ampliando según vas avanzando en el juego. Los combates normales suelen ser un mero trámite para ir subiendo tus zubos de nivel, y es en los combates contra tres zombos donde tendrás que jugar tus bazas.

Además del ritmo, en los combates predomina el humor, y algunas animaciones de ataques son francamente graciosas. Aunque se trata de un juego para



público juvenil, el ataque thriller de Ultrahippy hará sonreír a los más veteranos.

VEREDICTO

GRÁFICOS	7
SONIDO	8
JUGABILIDAD	7
INNOVACIÓN	5

EN RESUMEN

El "combate musical" es atractivo y adictivo frente a una exploración sosa. Un compendio de ideas trilladas bien encajadas. 72

1 Menos el de encendido y apagado. ¡Ah!, y el de Start, para guardar. Si a tu DS la atropelló tu padre sin querer y no funciona más que la pantalla, puedes jugar a *Zubo*. Sin guardar, claro.

URBAN BAG, THRUSTMASTER

PARA LLEVAR TUS PORTÁTILES DE UNA FORMA DISCRETA



Su color beis y su moderno diseño hacen que no llames la atención cuando vas por la calle con tu cosola portátil. Parece un bolso normal, pero es sumamente práctica para jugar donde quieras. Puedes llevar tanto la DS como la PSP (e incluso las dos) en el interior, y en el exterior tiene los bolsillos suficientes como para que puedas llevar los accesorios, cables y juegos que quieras.
Precio: 14,99 €

T-FITNESS PRO PACK DE THRUSTMASTER

PON EN FORMA TU WII FIT



Para los que están como locos con Wii Fit: incluye bolsa para la Balance Board, batería que se recarga por USB, paño de limpieza, colchoneta para los ejercicios, una cinta para colgar el MP3, otra cinta para el pelo y 2 pesas. **Precio: 29,99€**

SAFARI COLORS DSI STORE CASE, DE DOMINA

UNA NOTA DE COLOR EN TU DS



La DS ha ganado nuevas gamas de color, y las carcasas de policarbonato han acompañado a esta transformación. Lo que hace peculiar esta propuesta de Domina es, aparte del color que puedes combinar con tu consola, un cómodo compartimento inferior para guardar el stylus de repuesto, que además incluye, y sitio para 3 juegos.
Precio: 6,90 €

CHARGER STAND, DE BIGBEN INTERACTIVE

PARA TENER TODO EN ORDEN



Bigben ha pensado en aquellos que quieren tener su consola de sobremesa bien ordenada y siempre a punto.
El USB Charger Stand incluye dos compartimentos para guardas los Wiimandos, al tiempo que se cargan, y otros dos para guardar los nunchacos y que no se líen los cables.
Cada cosa en su sitio.
Precio: 29,90 €

COCOTO + PISTOLA WII, DE BIGBEN INTERACTIVE

LA PISTOLA MÁS SENCILLA PARA WII



En este pack tienes el juego y una pistola compatible con los juegos de disparo de Wii para aquellos a los que no les gustan las armas tipo rifle que hay en el mercado. Cocoto Magic Circus te propone numerosas pruebas para afinar tu puntería al máximo sin necesidad de utilizar las dos manos para apuntar. **Precio: 39,90 €**

BLASTER GUN, DE CONCEPTRONIC

SE ADAPTA A LO QUE NECESITES

Es cierto que ya hay varios modelos de pistola para el mando de Wii en el mercado, pero la peculiaridad de la Blaster Gun es que se trata de un accesorio 2 en 1. La puedes utilizar como rifle de asalto, con los dos mandos (Wiimando y nunchako), o puedes desmontarla y utilizar sólo la parte delantera como pistola.
Precio: 13,60€



"No sería un Harvest Moon si se basase sólo en correr por las praderas"
FESTIVAL DE LA COSECHA PÁG. 72



UNIVERSO



NGAMER FÓRUM

¿Encontraste algo que quieras compartir con el mundo? Visita nuestro foro en:

www.ngamer.es

¡Ho, ho, ho! La Navidad se acerca... ¿Eres de los Reyes Magos o de Papá Noel? Igual da, se lo pondrás igual de difícil con nuestras indescriptibles 20 Experiencias que te traemos este mes. Por lo menos te reirás un rato.

Y eso no es todo, ponte cómodo porque llevamos un curradísimo revival de la serie *Harvest Moon*. Te aseguramos que es de esos de los que no puedes levantar el innombrable hasta no leer la última palabra. Y es que hay que estar preparado para lo que Natsume pueda traernos.

La página 80... ¡Uff!, pues sigue en su sitio, esta vez buscando la mascota lo menos perfecta posible. Y como siempre, vuestras cartas, que cada vez nos llegan más, dibujos y Piensa en 20 (¿sales?), en lo mejor de lo mejor de nuestro Fórum.



EL SUDAVERSO
PÁGINA 82
Laberíntico, sí, pero puede que el mundo Suda51 tenga algún sentido al fin y al cabo.

ÍNDICE

20 Experiencias Nintendo	68
Festival de la cosecha	72
Fórum	76
¡Oh, sí, la página 80!	80
El Sudaverso	82

20 EXPERIENCIAS NINTENDO

VISITAMOS LA CARA OCULTA DE LA LUNA NINTENDO

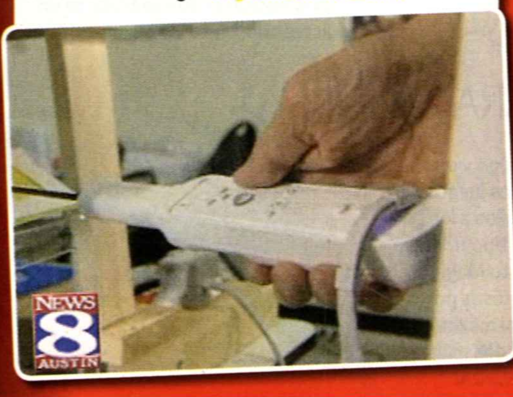


1 PIKACHU MALOTE

Kaseo se describe a sí mismo como un amante de los circuitos. Queremos pensar que se refiere a que le gusta hacer cosas artísticas con elementos electrónicos. Entre las cosas que ha creado destacamos estos Pikachu que podían reproducir sonidos extraños y melodías funky. Para ello, bastaba con modificar y estrangular sus cajas de voz electrónicas. *homepage.mac.com/kaseo/circuit_bending*

2 CIRUGÍA CON LA Wii

Los médicos de un hospital en Phoenix han estado entrenando para la cirugía con un Wiimando modificado y el juego *Kororinpa*. Por lo visto, es ideal para desarrollar las habilidades motrices necesarias en las operaciones más delicadas, y han observado cómo su habilidad mejoraba en un 50% desde que empezaron a jugar. Además, es mucho más barato que un auténtico simulador de cirugía. *tinyurl.com/5denmd*





3 DIBUJOS ARTÍSTICOS

¿Cómo darle alegría a una triste DS con una plantilla? El artista recomienda utilizar la pintura que se usa para pintar los modelos de coches y, para terminar, echarle una capa dura y transparente para evitar que se caiga el dibujo. Posiblemente sea algo evidente, pero nunca se nos había ocurrido. Tal vez lo intentemos alguna vez. *tinyurl.com/5k7urt*



El desfile de mascotas frik ha comenzado, ¿a cuál vas a votar?
PÁGINA 80 PÁG. 80 (ERA LÓGICO)

NINTENDO







¿Cómo vamos a comer esto? ¡Es arte! Sería como mordisquear la Mona Lisa.

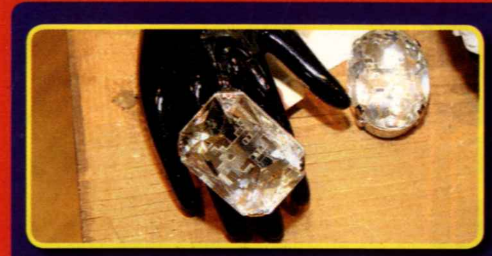
4 PARA LOS MANIÁTICOS

Algunos niños se niegan a comer si los alimentos no están de determinada forma en el plato, si sus guisantes y patatas no forman una cara sonriente. Y como haya una gota de Ketchup en el sitio equivocado... En nuestra época, la cura más rápida para esto era el lado velludo de la mano de papá. Hoy día, los padres viven bajo el temor constante de que sus hijos malcriados los demanden. Tal vez la solución sea praparar sushi en forma de Pokémon. Todos estos y más en ***ameblo.jp/yukiko4-2***

5 KIRBY DE PAPEL

Guardad vuestros modelos de papel de Kirby, o al menos dejad de romperlos en pedacitos cuando descubrís que no os quedan tan bien como en las fotos de esta página. Hacer el cuerpo esférico de Kirby con cientos de cartones individuales es tan difícil como parece, pero si tenéis paciencia y habilidad, podréis crear algo así. ***nintendopapercraft.com/labels/Kirby.html***

Todavía no nos creemos que sea obra de manos humanas. Tecnología alienígena, fijo.






6 BARATIJAS SPACE INVADERS

Baratijas caras, valga decir. Seguimos con la celebración del 30º aniversario. Estos accesorios de diseño estarán disponibles en las tiendas de moda japonesas durante un periodo de tiempo limitado. Si vais de visita a Tokio y ardéis en deseos de tener un gran colgante de cristal con un alien de 8 bits dentro, no os olvidéis de llevar la tarjeta de crédito. ***tinyurl.com/5e8rs8***



¿Acaso no querías que te recordasen tu condición mortal al jugar a la DS?

7 LA MUERTE PARA LA DS

¡Justo lo que necesitas para que tu Nintendog se esté calladito! Se trata de una funda poco habitual de DS, con un cierto toque del Día de los Muertos mexicano. Vale sólo 16 dólares más gastos de envío, por lo que es bastante más barato que las habituales cosas hechas a mano. Si tener calaveras en tu funda te da miedo, hay distintos diseños. ***tinyurl.com/68d5j7***

8 PÍXELES DE LEGO

No sabíamos que fuese posible comprar bloques de Lego de un mismo color en grandes cantidades. Los nuestros siempre tuvieron una gama cromática completamente aleatoria. He aquí una muestra de lo que podéis crear si tenéis grandes colecciones de colores primarios: sprites de Nintendo. Mola. Nuestro consejo fotográfico: varios folios juntos conforman un escenario mejor que una sábana vieja y arrugada. ***lwelyk-legos.blogspot.com***





Sprites de Lego: limpios. Escenario: arrugado



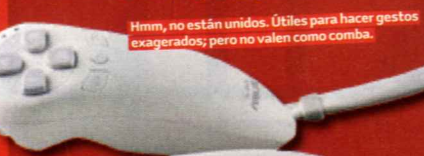
HAZ EL MONO

9 DONKEY KONG JENGA

Es un Jenga normal y corriente, pero con andamios retro en vez de bloques. Donkey Kong y Pauline se encuentran en lo alto de la torre, y el objetivo es alcanzar la cima con cuatro Marios de colores antes de que toda la construcción se venga abajo. De momento, sólo está disponible en Norteamérica, y completamente agotado en Amazon; quizá en eBay...

10 ¡QUÉ INVENTO!

Asus, creadores de PCs en miniatura, han desarrollado un novedoso sistema de control para jugar en sus diminutos aparatos. Si tiene éxito, a buen seguro será el detonante de un sorprendente boom demográfico de jugadores ocasionales que no estaban interesados en las consolas tradicionales. Oh, vaya. ***tinyurl.com/5u3znn***



Hmm, no están unidos. Útiles para hacer gestos exagerados; pero no valen como comba.

11 ASOMBROSAS OBRAS CASERAS

A medida que los programadores aficionados se familiarizan con el hardware de DS, el resultado empieza a ser tan asombroso como en la época de los ordenadores de 16 bits, cuando los programadores, desde su habitación, creaban gráficos mejores de lo que se veía en muchos juegos comerciales. Probad esta demo para DS y recordad que Team 17, los creadores de *Worms,* empezaron así. ***daftcode.net***



La gente con esta habilidad nos hace sentir inútiles



12 A MOVER EL ESQUELETO

Estudiantes de la Universidad de Cleveland han estado jugando a *Wii Sports,* con la excusa de licenciarse, y han llegado a determinar que media hora de ejercicio con el juego de boxeo equivale a media hora de pegarle puñetazos a un saco en el gimnasio. Suena lógico; hemos notado que jugar a *Boom Blox* nos provoca el mismo dolor de hombros que lanzar una pelota de verdad en el parque. Pero sigue siendo una excusa para pasarse el día jugando en vez de estudiando. Podéis leer más en: ***tinyurl.com/6j4yhn***

No sabemos por qué, pero nos da miedo.

13 MINI MEGA DRIVE



Relacionado con Nintendo porque la mayoría de sus juegos están disponibles en la Consola Virtual. Os presentamos el Muga MP3 Sega Genesis: una mezcla de Mega Drive portátil y reproductor de música. Es posible oír música mientras juegas y cuesta 60 dólares. ***tinyurl.com/5ceu7z***



MUGA SONIC





Todas parecen muy simpáticas, y nada guarras.



14 DIBUJANDO BRUJAS

Las actrices de doblaje del pervertido juego de sobar brujas *Doki Doki Majo Shinpan* no sólo son buenas gimiendo y quejándose; también dibujan muy bien a sus personajes. Debería ser un requisito para todos los actores. Seguro que Christian Bale sabe dibujar a Batman. **tinyurl.com/5bmpcf**

15 MÁS FUNDAS PARA DS

Estas fundas son obra de un diseñador británico, que nos queda más a mano y los envíos serán un poco más rápidos que si le compramos a un usuario norteamericano. Valen unos 18 euros, son megaadorables y apoyaréis la industria europea al comprar una. **eskimimi.com**



BLI BLI

16 SÚPER SNES PORTÁTIL

Hubo muchas SNES portátiles, pero, posiblemente, ésta es la mejor hasta la fecha. Es un poco gruesa, pero es lógico, debido al tamaño de los cartuchos; por lo demás, es perfecta. **tinyurl.com/6s35ln**







¡MOLA!

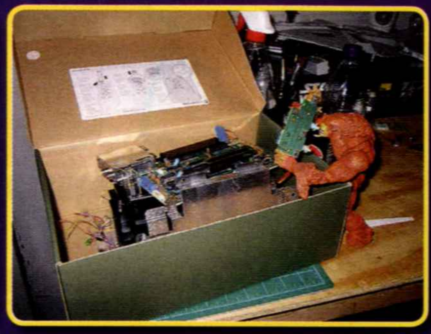
17 FILOSOFÍA ZELDA

Este libro, que debería publicarse en Europa en enero de 2009, recopila varios ensayos filosóficos basados en los *Zelda*, analizando cuestiones como que si Link tiene voluntad propia, o si Hyrule podría ser la sociedad perfecta. Si sabéis de alguien que lo quiera para Navidad, a partir del 28 de noviembre podréis comprarlo en amazon.com.

Un hecho filosófico: a Kirkegaard le encantaba el *Sensible Soccer*.

THE LEGEND OF ZELDA AND PHILOSOPHY
EDITED BY LUKE CUDDY





18 FIAMBRERA NES

Si Mario comiese sándwiches en vez de setas y monedas, posiblemente los llevaría en algo así al trabajo. ¿Tenéis una NES estropeada que os gustaría sacrificar? En esta web encontraréis instrucciones detalladas de cómo hacerlo. **instructables.com/id/Nintendo_Lunchbox**



Para completar la comida, mete unos petisuí en una Game Boy



19 ¡MÁS SPACE INVADERS!

Este juego online, que es más barato que la ropa de *Space Invaders* (es decir, gratis), permite competir con jugadores de todo el mundo. Mentid a la hora de decir de dónde sois; ¡tal vez lleguéis a ser el número uno en Mongolia! **spaceinvadersww.com**

20 POKÉMON

Muchos científicos les ponen su nombre a los descubrimientos, pero un equipo de investigación de un instituto de Osaka, amante de los Pokémon, ha llamado Pikachu al suyo. Es una proteína que tiene algo que ver con la "visión cinética"; Pikachu es rápido, así que lo bautizaron pikachurin. A ver si descubren el snorlaxium, ese elemento químico que nos hace quedarnos dormidos sobre la mesa los viernes por la tarde.



Pikachu es el único pokémon licenciado en química aplicada

VIDA SALVAJE

FESTIVAL DE LA COSECHA

Una historia de amor y animales

Cuidado con la sal, amigo, o acabarás como Obélix



Han pasado ya diez años desde el estreno europeo de la serie *Harvest Moon*. Para nosotros, eso es el equivalente a 14 toneladas de patatas, 26 vacas, 19 matrimonios, 12 hijos, dos funerales y ningún divorcio, por el momento. ¡Ahis, la de horas que hemos pasado con estos juegos...!

La desarrolladora, Natsume, lo va a celebrar con un pack especial conmemorativo para las versiones europeas de *Island of Happiness* y *Tree of Tranquility*; además, tiene en preparación otras tres entregas de *Harvest Moon*.

Nos encanta ver que este alocado RPG de granja sigue existiendo después de tantos años; incluso cuando, en ocasiones, se olvidan de sacarlos en nuestro país. Así que, para celebrar este hito logrado por uno de los juegos más adorables y extraños del mercado, os invitamos a recorrer el pasado, presente y futuro de *Harvest Moon*.

Si tus ovejas tienen este aspecto, posiblemente les estés dando demasiado de comer...

EL PASADO...

HARVEST MOON

SNES, 1996

El juego original de SNES (que aquí llegaría en 1998) marcaría las pautas a seguir por prácticamente todas las secuelas de *Harvest Moon*. Plantar cosas en forma de herradura (porque si no, no podremos regar la casilla de en medio), conocer chicas, casarse, tener hijos y equilibrar la dura vida del granjero, con los ocasionales días libres para ir a festivales o dejarnos caer por el bar del pueblo. En la versión inglesa, sólo puedes tomar un inocente zumo, pero en el original japonés era licor del fuerte.



Tragedia: la planta del centro se va a secar y a morir por culpa de la torpeza de nuestro héroe con la pala.

HARVEST MOON 64

N64, 1999

Una excelente puesta al día del original, en pseudo-3D. Los gráficos mejorados (especialmente en los personajes) ayudan a dotar de nueva vida la granja arruinada y la acogedora aldea. Como suele ocurrir con los *Harvest Moon*, hay un par de bugs que pueden causar la ruptura del juego en momentos inoportunos, pero nada especialmente molesto si salvamos a menudo y tenemos la naturaleza relajada de un auténtico aficionado a *HM*. Los diseños de personajes de esta versión están entre los más adorables de toda la franquicia.



Gallinas 3D que ponen huevos 3D. Ovejas 3D que producen lana 3D. Y vacas 3D que emiten metano 3D.



A WONDERFUL LIFE

GC, 2003



En los *Harvest Moon* normales, los personajes suelen dar vueltas sin un motivo concreto. En *A Wonderful Life*, tienen su propia rutina. De esta forma, la aldea se asemeja mucho más a una comunidad real. A medida que pasan los años y te encariñas con los personajes, y ves cómo los jóvenes crecen y los viejos mueren, sientes el deseo de que ojalá todos los *Harvest Moon* fuesen así. Bueno, al menos nosotros lo sentimos. Hay una versión para chicas, llamada *Another Wonderful Life*, que no llegó a Europa.



Normal que sea una vida maravillosa, con chicas como ésta. Grrr...

FRIENDS OF MINERAL TOWN

GBA, 2003

Mineral Town es el lugar al que van a trabajar a diario algunos personajes del valle No-me-olvides de *A Wonderful Life*. Al conectar ambos juegos, los personajes podrán moverse de un lado al otro, aunque a veces lo harán igual, sin necesidad de demostrar que poseemos ambos títulos. Dejando a un lado la temática urbana, se trata de un *Harvest Moon* clásico, que comparte ambientación con el *Back to Nature* de PlayStation, sólo que con unos gráficos más sencillos. También hay una versión femenina llamada *More Friends of Mineral Town*, que es idéntica.

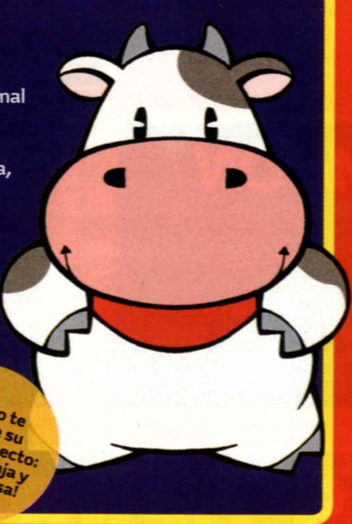


¿Por qué los personajes de videojuegos son tan curriños?

MAGICAL MELODY

GC/Wii, 2005/2008

Lanzado para GameCube en 2005, supuso el regreso del estilo tradicional de *Harvest Moon*, después del extravagante *A Wonderful Life*. Se podía jugar como chico o como chica, y hay una especie de aventura en la que obtienes notas musicales por alcanzar ciertos puntos del juego; desde conseguir criar la patata perfecta hasta quedarte dormido por la mañana. La versión europea se retrasó a 2008, año en que nos llegó una conversión un tanto decepcionante para Wii, sin el personaje de la chica y lleno de botones de GameCube.



Que no te engañe su afable aspecto: ies de granja y es peligrosa!

RUNE FACTORY

DS, 2007

Una fantástica reinvención del concepto de *Harvest Moon*. Nuestro papel es el de un granjero que reparte su tiempo entre las actividades normales de cultivar cosas y tener citas, y explotar el novedoso sistema de combate. En vez de comprar animales para la granja, nos adentramos en mazmorras para enfrentarnos a monstruos que, posteriormente, nos ayudarán con las tareas cotidianas. El estilo artístico es fantástico, y tras el anuncio de una versión para Wii y de una inminente secuela para DS, todavía nos queda mucho por ver de la rama *Rune Factor.*

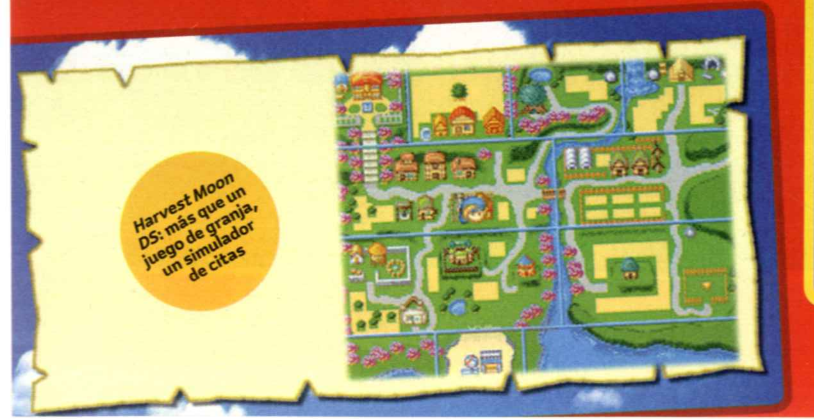


GRACIA DIVINA

HARVEST MOON DS

DS, 2006

El número de novias potenciales presentes en esta versión es mucho más elevado que en cualquier otro *Harvest Moon*, además de contar con personajes de *Magical Melody*. Es posible casarse con una sirena, una bruja o con una princesa encerrada en una mazmorra subterránea. Las versiones USA y japonesa tenían todavía más; al insertar una copia del juego de GBA, se tenía acceso también a las chicas de *Mineral Town*. Hay una versión para chicas llamada *Harvest Moon DS Cute*, la cual, obviamente, no llegó a Europa.



Harvest Moon DS: más que un juego de granja, un simulador de citas

HARVEST MOON GB

Game Boy, 1998

Una especie de versión reducida del juego de SNES. Sin la posibilidad de tener citas y casarse, se reduce a ser un juego únicamente de granjería que se centra en la habilidad para controlar nuestros terrenos, honrando a nuestro difunto abuelo, quien aparece en forma de fantasma al terminar cada año. Si está satisfecho con nuestros progresos, podremos continuar y conseguir más dinero para vacas, gallinas y tulipanes. Si no lo está, nos tirará en el arroyo y nos dejará morir. Duro, pero justo.



Así sería la vida de Luke Skywalker si le hubiese hecho caso a su tío Owen.

HARVEST MOON 2 GBC

Game Boy Color, 2000

Parte de una versión previa del anterior *Harvest Moon GB* readaptado a GBC; se expande el terreno que tendremos para nuestra granja y se añade la opción de criar ovejas. No supone una gran diferencia, y la omisión de la parte del matrimonio provoca que la aldea, más grande, esté bastante vacía; eso sí, usa mucho mejor los coloridos gráficos de GBC de lo que lo hacía la primera versión portátil. Y si tienes el día desagradable, puedes llevar a tu perro al campo, encerrarlo en una esquina, y dejarlo allí para siempre.



Dedícate en cuerpo y alma a una vida de granjero, de valores familiares y de abandono ocasional de animales.



Todo tu destino resumido en cuatro palabras. No te muevas, que te instalamos el chip...

HARVEST MOON 3 GBC

Game Boy Color, 2001

¡Por fin, la experiencia *Harvest Moon* al completo en la palma de la mano! No sólo ha sido la primera versión de Game Boy en incluir las citas, sino que también nos permite elegir entre el chico o la chica; una característica no demasiado habitual en las secuelas para consolas más avanzadas. Era ya algo tarde para la humilde GBC y los jugadores europeos tuvimos que conformarnos con importarlo de USA.



Puzzle De Harvest Moon: un merecido descanso tras una semana de duro trabajo en la granja.

PUZZLE DE HARVEST MOON

DS, 2007

Un confuso puzle en el que plantamos semillas, recogemos patatas y competimos contra otros tres jugadores para intentar conseguir más dinero. Descubrir cómo se juega puede ser una tarea bastante ardua, gracias a un tutorial y unas instrucciones totalmente inapropiadas; pero una vez se le coge el truco, es más satisfactorio que los juegos de puzle típicos. Al menos, se esforzaron en crear vínculos con *Harvest Moon*, en vez de simplemente plagiar *Zoo Keeper*. Pero, en fin, tampoco es tan bueno.

POR OTRAS TIERRAS

EN OTRAS CONSOLAS

Aunque se tiende a vincular *Harvest Moon* con las consolas Nintendo, a lo largo de los años han aparecido unas cuantas entregas en las plataformas de Sony. El primero fue *Back to Nature*, que llegaría a PS1 en 1999 y que contaba con personajes de *Harvest Moon 64* en el escenario alternativo de *Mineral Town* (como se vería luego en GBA). También contó con una versión femenina, sólo en Japón, y ambas componían la edición especial *Harvest Moon Boy & Girl* para PSP, que llegó el año pasado a EE.UU.

Save the Homeland, un título para PS2 de 2001, fue el primero de la franquicia en presentar personajes y escenarios completamente 3D. El guión era algo diferente, ya que debíamos evitar que destruyesen la aldea para construir un parque de atracciones.

A Wonderful Life Special Edition llegaría en 2004 para PS2. En comparación con el original de GameCube, esta versión contaba con una nueva novia potencial, era posible tener una hija y su apartado gráfico era inferior.

El año pasado, *Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon* llegaría a PSP y PS2. Ambientado en una isla volcánica plagada de ruinas extrañas, es el único juego de la franquicia en el que podemos conducir un buggy.



¡La última vez que fuimos a pescar capturamos una franquicia así de grande!

Y LO QUE ESTÁ POR LLEGAR...

WAKU WAKU ANIMAL MARCH

Wii, finales 2008 (JPN)

Este spin-off de *Harvest Moon* para Wii cuenta con unos espacios abiertos muy amplios que se pueden recorrer a lomos de animales del zoo. Es un juego extraño, pero no sería un *Harvest Moon* si se basase sólo en correr por las praderas; todas las actividades tradicionales de la granja están presentes. Dado que no se puede ordeñar a un lémur, ni tampoco trasquilar a una jirafa, tendremos vacas, ovejas y cabras para criar. El héroe puede ser chico o chica, así que no estamos seguros de que haya posibilidades de amoríos. Sin embargo, es posible tener un perro.



RUNE FACTORY FRONTIER

Wii, 2009

Pese al éxito de *Rune Factory* en DS, una versión para Wii no parecía ser el movimiento más lógico por parte del equipo de *Harvest Moon*. Sin embargo, ahora que hemos visto cómo es, podemos asegurar que es uno de nuestros títulos más esperados para Wii. Con un estilo visual que recuerda a *Zelda: Twilight Princess*, es el *Harvest Moon* más bonito desde *A Wonderful Life*, por no decir el más bonito de todos. Una delicia gráfica para la Wii.

Los desarrolladores han prometido dotarle de una gran jugabilidad que haga justicia a su buen apartado gráfico, por lo que ofrecerá una estructura abierta para que los usuarios se centren en su aspecto favorito de *Harvest Moon* sin estropear la experiencia global. Si preferís limitaros a la granja y a buscar novia, seguiréis teniendo un juego tan completo como si os dedicáis sólo a cumplir misiones y a luchar en mazmorras. Seguramente lo mejor sea buscar el equilibrio.



ISLAND OF HAPPINESS

DS, Sept. (US)

Island of Happines se asemeja a una versión mona y tranquila de *Lost in Blue*. Nuestro personaje está perdido en una isla desierta y no tiene modo posible de salir. Sin embargo, a diferencia de *Lost in Blue*, no debemos afrontar la vida en una cueva, que nos ataquen los animales salvajes, ni que al volver a casa descubramos que nuestro compañero ha comido setas venenosas.

En vez de eso, nos encontraremos una útil cabaña abandonada, a partir de la cual empezaremos nuestra granja tropical y les mostraremos a los lugareños las virtudes del capitalismo. Al principio, no habrá casi nadie en la isla, pero a medida que se le da publicidad al paraíso, nos encontraremos con compañeros y podremos encontrar el amor.

Es el primer *Harvest Moon* 'propio' para DS, con escenarios 3D y control con el lápiz táctil. La versión norteamericana acaba de salir; esperemos que no tarde una europea.

¿Y ESA ALEGRÍA?

RUNE FACTORY 2

DS, Oct. (US)

El *Rune Factory* original (subtitulado *A Fantasy Harvest Moon)* añadió monstruos y mazmorras a la fórmula de *HM*. Seguimos esperando un lanzamiento europeo del original, pero la secuela ya está disponible en inglés y, básicamente, es igual con algunos añadidos.

Se han mejorado los combates; ahora hay más posibilidades tácticas y una mejor IA para los enemigos. Podremos interactuar más con la gente del pueblo, logrando tener una mayor sensación de pertenecer a la comunidad; antes eras un foráneo, pero ahora puedes aceptar misiones que los demás personajes cuelgan en tablones de anuncios.

Junto a estos cambios menores, ahora puedes depender de las estaciones, o bien centrar tu producción en una cueva para tener un clima estable. Sigue siendo posible entrenar a los monstruos para que nos ayuden con las tareas.

Aunque esencialmente se trata del mismo juego, los nuevos menús más sencillos y un ritmo más elevado son cambios suficientes y satisfactorios.

HARVEST MOON: TREE OF TRANQUILITY

Wii, Sept. (UK)

Harvest Moon ya debutó en Wii hace año y medio en Japón, y dice mucho de su calidad que nadie se haya interesado en empezar ese interminable proceso de adaptación occidental.

Ambientado en el terreno más amplio de cualquier *Harvest Moon* hasta la fecha, es la historia de un chico o una chica que navega hacia una isla lejana y vive el sueño rural como miembro autosuficiente de una comunidad vibrante.

Hay animales diferentes (además de algún que otro medio de transporte interesante) y muchas cosas por hacer. Podremos ampliar nuestro hogar y personalizarlo con nuevos muebles, hay zonas lejanas para explorar y los ciclos de día y noche provocan que las flores se abran y se cierren.

El problema del juego radica en cierta ineptitud técnica que obliga a los jugadores a sobrevivir a abismales pausas de carga cada pocos segundos, junto a un ángulo de cámara que rara vez ofrece una vista de algo que no sea el personaje principal y la hierba que está pisando.

En general, es un juego bastante bueno, pero no nos podemos librar de la impresión de que ciertos aspectos del juego han sido obra de algún becario.

Tree of Tranquility es uno de los pocos juegos que te permiten jugar como chico o como chica



Y DESPUÉS, UN GRAN ÉXITO

FÓRUM



EM@IL
revistangamer@globuscom.es

¿Qué opinión te merece NGamer? ¿Qué piensas de Nintendo o cualquier otra compañía? Una foto disfrazado de Link, un poema de amor a Peach, un Mii que se parece a un personaje famoso, o una mancha que ha aparecido en la pared de tu cuarto con la cara de Mario. El **Fórum** a partir de ahora lo haces tú. Envíanos lo que te dé la gana, consultas, sugerencias, críticas, notas y opiniones. ¡Si nos gusta, aparecerás aquí, en el Fórum!



DIRECCIÓN
Revista NGamer
Calle Covarrubias, 1
28010 Madrid

Para suscripciones, por favor consulta la página 97.

CONCURSO

GANA UNA COMO ESTA

La Página 80 nos ha inspirado... este mes te proponemos un concurso muy original: mándanos la foto de tu mascota disfrazada de cualquier personaje de videojuego y podrás ganar una guitarra para Guitar Hero.



LA CARTA ESTRELLA

CADA MES, NUESTRA CARTA ESTRELLA RECIBE PREMIO

Wii: POR MATAR A UN PERRO...

Creo que lo realmente next-gen es la forma de control de Wii, manteniendo las otras consolas los mismos controles de hace años, aumentando únicamente la potencia gráfica, que lo único que permite es sacar los mismos juegos de siempre con un apartado gráfico mejor. Nintendo creo que se ha dado cuenta de esto, la potencia gráfica no sirve para nada si el juego en sí mismo es insulso, le falta originalidad y la experiencia es la misma que hace años con PlayStation 1.

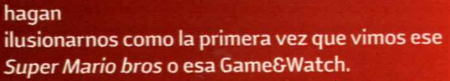
Con esto, me atrevería a afirmar que la única consola que tiene el lujo de disponer del tan mal utilizado termino next-gen es la blanquita de sobremesa de Nintendo. Nintendo no es tonta, muchos años lleva ya a la espalda, con crisis incluidas, ha visto cual es el futuro y como se puede seguir innovando en esto de los videojuegos. Las demás, nos han seguido vendiendo gráficos y más gráficos. Cualquiera de todos nosotros sabe crear una consola mejor que PlayStation 3 o Xbox 360, simplemente coge los mejores procesadores, las mejores tarjetas gráficas, los mejores componentes, un disco duro de 300 GB, y tienes tu propia consola de next-gen. En cambio, ¿quién hubiera podido crear una consola como Wii?

Yo el único fallo que le veo a esta consola es la falta de espacio, y si me apuras mucho, el lector de DVDs, pero esto ya es algo completamente opcional, la esencia, los videojuegos, es la que tiene lo mejor. Ahora solo falta que las empresas sepan aprovecharla y se quiten toda esa pereza que han ido acumulando a lo largo de estos años de sistemas calcos unos de otros, y empiecen a surgir grandes ideas y grandes juegos, que nos hagan ilusionarnos como la primera vez que vimos ese *Super Mario bros* o esa Game&Watch.

Un saludo y felicidades por la revista, una revista digna para nuestras blanquitas.

DAVID HORNO, VÍA MAIL

Gracias por tu exposición, David. ¡El desglose no nos cupo! Es muy gracioso lo de seguir usando ese término 'next-gen' cuando ya estamos bien entraditos en la generación... pero hemos de reconocer que, a veces, también se nos pega.



¿DSi = DSNo?

Hola NGamer, primero feliz cumpleaños, porque ya habéis cumplido un año desde vuestra salida en España, y desde ese día me habéis cambiado a mejor mi afán por los videojuegos. Ahora al tema. Me gustaría saber si los próximos juegos que vayan a sacar a partir del lanzamiento de DSi, van a ser exclusivos para dicha consola, y no harán muchos más para la Nintendo DS, o si no habrá juegos exclusivos para dicha consola y se pueda jugar al mismo juego en DS como DSi. Gracias y feliz aniversario.

KOPURISTA, VÍA WEB

¡Gracias a todos los que nos tiráis de las orejas! (en todos los sentidos). De momento, no creemos que surjan muchos proyectos exclusivos de DSi aparte del DSWare (los juegos descargables en tarjetas SD desde el Canal Tienda con "Puntos Nintendo", sólo para DSi). Es posible que se comiencen a incluir



¡RÁPIDO!
Me encantaría que regalárais un póster de *Sonic Chronicles* y otro de *Sonic Unleashed*.
Salvador Villegas
Mario se los quedó todos... pero podríamos atracarle o algo

características como el uso de las dos cámaras de la nueva portátil, pero es probable que casi siempre sea de forma opcional para que no afecte al juego en la DS actual y la mayoría de los nuevos títulos sean compatibles. Ten en cuenta que hay unos 80 millones de DS a las que darles de comer y Nintendo fabricará mucha comida. Por eso no hay tanta diferencia entre ambas consolas.

EL PIANISTA

¿Habra un juego en el que podamos tocar el piano con la Nintendo DS?
RAÚL SOLER, VÍA WEB

Un juego de piano muy realista no parece viable en la DS considerando que la pantalla es pequeña y no es multitáctil (para varias teclas a la vez, vaya). Sin embargo, hay varios títulos de habilidad rítmica (Elite Beat Agents, Guitar Hero) y otros más cerca de la creatividad como la experiencia Electroplankton o el reciente KORG DS-10, un sintetizador que incluye un teclado en pantalla para grabar melodías. Pero con DS nunca decimos nunca jamás: a lo mejor alguien ya tiene en mente una forma eficiente de aprender y/o divertirse mediante un stylus y un piano en tu pantalla táctil.

¡RÁPIDO!
Me gustaría que pusiesen mas concursos de ganar Wii y juegos Wii y Nintendo DS.
Fernando Villanueva
Mario se los qued... vaya, esta vez no cuela...

La foto regalo de Juan Ki, para el primer añito de NGamer, el número pasado

LÍNEA PARA LA CRISIS

¿Va a salir una serie de juegos económica para Wii? ¿Para cuando estará el *F1*? Gracias por todo.
JOAQUÍN LÓPEZ-FANDO, VÍA WEB

Gracias a ti, Joaquín. Desgraciadamente, no hay una serie económica de juegos anunciada por la propia Nintendo como la vieja "Player's Choice" de GameCube y anteriores consolas (y no estaría nada mal con los super-ventas), pero algunas compañías como EA revisan los precios de sus grandes juegos (SSX Blur está a 29,90Ð) y otras, como Capcom-Proein, vuelven a lanzar sus mayores éxitos a precio reducido. Los dos Resident Evil de Wii y Zack & Wiki: En Busca del Tesoro de Barbaros también han salido recientemente a ese PVPr. Respecto al próximo F1, sólo se sabe que quemará rueda en 2009, que por fin llegará a la sobremesa de Nintendo de turno y que, por lo tanto, usará el Wiimando para el control.

LA BLANCA DE BLANCO

¿Cuándo saldrá *Real Madrid Real Life* y qué juegos saldrán en el mes que viene?
ALEJANDRO BERDIEL, VÍA WEB

Esperamos que te refieras a la versión de Wii o que tengas una Lite blanca, por eso de que tenga gracia el título. El juego ahora se llamará Real Madrid-The Game y llegará a Wii y DS durante este mes de noviembre. Respecto a las novedades en las estanterías, es más fácil que eches un vistazo a nuestras secciones de previews y reviews: se acerca la gran avalancha.

LA INDECISIÓN DE UNA JEDI

Estoy dudando entre dos juegos, y como vosotros sois unos expertos, me gustaría que me recomendárais entre: *STAR WARS: El poder de la fuerza*, y *STAR WARS: The Clone Wars*. La verdad es que tiene mejor pinta el primero, pero no sé si me va ir contra los jedi.
ELENA MAGÁN, VÍA MAIL

Para empezar, son juegos bien distintos, así que, más que el argumento, a lo mejor lo que te ayuda a decidirte es el género:
El Poder de la Fuerza es un recorrido a sablazos y golpazos de Fuerza, superando hordas de enemigos y duelos con jefes finales (jedis y muchas cosas más...), mientras que el juego de las Guerras Clon tiene un estilo más desenfadado, rápido y accesible, y apuesta por luchas de espadas láser uno contra uno con el diseño de la peli. Eso sí, ambos hacen cositas interesantes con los mandos de Wii, así que probarlos siempre será una buena experiencia.
Para más información tienes la



Link-Oscuro se dedica a crear karts de papel como éste. ¿Paper Mario Kart?

PIENSA EN 20

PIENSA EN 20 SOBRE NMH DESPERATE STRUGGLE
Si no meten bastantes novedades y hacen un par de cambios, será una secuela innecesaria por mucho que nos avisaran...
Jowser

Es de los poquísimos juegos que estoy plenamente seguro que compraré. Y eso que de momento sólo hay un tráiler...
Master Waluigi

Que haya 20 asesinos por lo menos y bien lo de las 2 versiones, con y sin censura (No todos tenemos 18).
Gaz

SOBRE 1 AÑO CON NGAMER
Y pensar que la compré por el rasca y gana, y se ha convertido en mi revista de videojuegos mensual...
zoipi

Felicidades Ngamer, Por fin una revista independiente de nintendo con secciones muy interesantes y buen sentido del humor.
benamik

al abrir la revista me viene un tufillo a buen rollo, a buenas críticas, buenos reportajes, buenos circulitos naranjas... la mejor.
NoS

SOBRE LA DSi
Ya está, la cagaron. Con una camarita, internet y música. Oye...¡Yo quiero una consola para jugar, sólo para eso!
Javier_170992

Como toda consola, tiene sus pros y sus contras. La compraré: mi tocha está finiquitada, y Lite no me convence.
Regal

Nueva Nintendo DS que sobra, se van a cargar gran parte de la jugabilidad con lo de quitar la ranura GBA.
Ant9

Opina en **ngamer.es/foros.** Sección: Piensa en 20.

LO MEJOR DE LOS FOROS

NGAMER.ES/FOROS

¡Únete a la discusión y al caos!

SIN & PUNISHMENT 2

Iniciado por zoipi

zoipi: En serio, a todos los que no les interese el primero, que jueguen al de la CV, que es simplemente, alucinante.

Raito-kun~: pensaba que sería en plan *RE4* que vas andando y te salen los zombis, aunque eso de que sólo esté en una misma pantalla todo el rato, matando a enemigos y sólo pudiéndote mover arriba, abajo y a los lados, tampoco es que me disguste.

Nagashi: Mas que shooter on rails... por lo que he visto en los vídeos del primero y el segundo, yo creo que es más como un mata-mata, pero en 3D...

¿VALE LA PENA GASTAR 1.000 PUNTOS PARA EL *MEGA MAN 9*?

Iniciado por land

zoipi: Por supuestísimo que sí. Miles de críticas los alaban, y los usuarios también. Te encantará si te gustan los *Megaman* de NES o SNES, con su elevada e injusta dificultad.

TurboCod: Me hace gracia cómo os dejáis timar por este juego, en serio. No puedo decir que es bueno o malo porque no lo he probado ni tengo intención de hacerlo, pero es que es un ROBO DESCARADO.

DJ GOYO: En serio, no lo tengo, pero no se si habéis jugado a los míticos *MEGAMAN*. Éste es parecido, y a pesar de 4 colores y 8 bits, tiene lo que ningún juego tiene ahora: DIFICULTAD.

POST SOBRE PHOENIX WRIGHT

Iniciado por RitsMoray

DJ GOYO: Yo quiero que PW se eche novia XD

Super_Toad: Jean Armstrong dice la frase más horrible que se puede escuchar de su boca: "Es ciegto. Se me da bien levantag cosas" UGGGHHH.

características como el uso de las dos cámaras de la nueva portátil, pero es probable que casi siempre sea de forma opcional para que no afecte al juego en la DS actual y la mayoría de los nuevos títulos sean compatibles. Ten en cuenta que hay unos 80 millones de DS a las que darles de comer y Nintendo fabricará mucha comida. Por eso no hay tanta diferencia entre ambas consolas.

EL PRO, ¡¿CUÁNDO?!

Hola me llamo gordofredo y ¿podría saber cuándo sale el *PES 2009* para Wii?

GORDOFREDO, VÍA WEB

Hmmm si podrías saberlo, ¡haz un esfuerzo y nos lo chivas!. Ya en serio: el nuevo Pro Evolution Soccer para Wii está aún en los hornos de Konami y debería llegar sobre marzo de 2009. Sin duda, con la innovación de este año y las mejoras para el próximo, es uno de los títulos que más esperamos.

Wii 2

¡He oído hablar de una Wii2!

RAÚL SOLER, VÍA WEB

Nintendo, como otras compañías, siempre está trabajando en el futuro de sus consolas. Como viste en nuestro especulómetro del número pasado, todas las novedades que se le atribuyen a la sucesora de Wii parecen bastante fáciles de pronosticar. El desarrollo de una consola lleva varios años, así que es normal que de vez en cuando se especule con lo que tenga Nintendo en diseño. Pero pensar demasiado en cuál será su siguiente paso cuando el último está tan cerca (Wii no tiene ni dos años) y cuando hay tantísimo que jugar y explotar en esta consola, no tiene más sentido que el de ir viendo poco a poco por dónde irán los tiros en unos años.

MARIO 64 VS GALAXY

Respecto al lanzamiento del Super Mario Galaxy, tengo que contaros una cosa: todos conocéis el revolucionario *Super Mario 64*. Pues bien, a veces me aburría con él. Caras furidundas y extrañadas a parte, si te paras a pensarlo,lo único que hacías era entrar en los mismos cuadros. Sin embargo, el *Super Mario Galaxy* me encantó. Da la sensación de explorar el universo.

LUIS TUÑAS, VÍA WEB

A parte de suponer la génesis del control analógico en 3D y de todas las ideas de diseño que le dieron el título de revolucionario, el hecho de que el entorno del castillo era el mapa de selección de nivel, fue otro de los ingenios copiados después hasta la saciedad. Puede ser que a algunos les pareciera algo repetitivo, pero otros no eramos capaces de cansarnos en mucho tiempo por seguir exprimiendo hasta el último polígono de la revolución. Hoy habría que verlo con perspectiva ¡como SMB3!

¡ATENCIÓN!

Me gustaría que pusieseis más trucos de Animal Crossing. Gracias, un beso.

Iratxe Seneiro

¡No vale mandar besos! ¿De dónde sacamos más trucos ahora?







¡TOKIO!

Santiago Delgado quería que el TGS tuviera anuncios tan potentes como la conferencia de Nintendo... ¡sois insaciables! Como Nintendo no fue (obviamente), a los Little Mac, Saki y DSi les han tomado el relevo Travis Touchdown y compañía, en las novedades que podéis consultar en nuestro NG Exprés.

¿NECESITAS UNA PLANTILLA?

Si quieres una plantilla de NGamer, mándanos un e-mail con tu nick en el foro y te haremos llegar una.

DIBUJOS DEL MES

¿Sabéis que todavía tenemos más?.
Aquí os mostramos otros cinco seleccionados.

KIRBY
XOEL MATO BLANCO
11 AÑOS

MARIO
LUCIA RIVERA BLASCO
11 AÑOS

SBB
FRANCISCA IÑIGUEZ LÓPEZ
10 AÑOS

Premiados con un juego Etrian Odissey, sorteados en el nº 12 de NGAMER:

1. Francisco Glez., Barcelona.
2. Egoitz García, Guipúzcoa.
3. Daniel Peake, Tenerife
4. Noemí Maldonado, Gerona.
5. Cristian Morante, Toledo.
6. Alba Muñoz, Jaén.
7. Francisco Guijarro, C. Real.
8. Miguel Aragón, Valladolid.
9. Tomás García-Meras, Madrid.
10. Juana Tomás, Burgos.

Premiados con una funda para DS, sorteadas en el nº 12 de NGAMER:

1. Arturo Arenas, Zaragoza.
2. Aitor Ramos, Asturias.
3. Jordi Botet, Barcelona.
4. Ángel Prada, Madrid.
5. Marta Jiménez, Madrid.
6. Iván Rojo, Madrid.
7. Jessica Moreno, Alicante.
8. Gonzalo Muñoz, Murcia.
9. Álvaro León, Córdoba.
10. Nicolás Verdú, Valencia.

ESQUINA CORRECTORA

VIAJE AL PASADO

En la editorial, el resumen de la portada es de hace dos revistas.
kurtd-kobain, vía foro

Es que el Oro de Nintendo es demasiado famoso... ¿no?

En piensa en 20, el comentario de Paillo es el del mes pasado.
Gekofusion, vía foro

Será que no hablábais mucho del FIFA y lo de "esto es un caos" pegaba.

¡RELLÉNALO!

En la primera experiencia Nintendo, la foto de arriba tiene un círculo de línea quebrada vacío.
Lechón, vía foro

¡Para ti!
¡Como el manual del Wario!

LA ALEATORIA

PÁGINA 80

SEÑORAS Y SEÑORES... LAS MASCOTAS NGAMER

Desde las Torres NGamer intentamos abrir fronteras a las nuevas promesas del panorama "mascotil". Cuando nos quisimos dar cuenta de lo llena que estaba el arca de NGamer, ya era demasiado tarde para intentar solucionar de una manera más o menos pacífica el entuerto. El caso es que os pasamos la pelota y os mostramos el circo en el que se ha convertido esta vuestra revista a lo largo de números anteriores. Creadas por mentes enfermas como las nuestras, os preguntamos: ¿cuál debería ser la mascota oficial de NGamer?

MONSTRUO TRISTE

¿QUÉ HARÍAS TRAS SER NOMBRADO?
¡Tienes razón!... ¿Hacer?, ehm... Deja que este viejo, cansado y triste monstruo piense... Supongo que seguiré haciendo mi trabajo: anunciar en NGamer las noticias con más bajón de la semana.

INTENTE DESCRIBIRSE EN DIEZ PALABRAS O MENOS
¿Menos? Soy el Monstruo Triste = ¡-10!

¿CUÁL ES TU MENSAJE PARA NUESTROS LECTORES?
Ignora a la gente que te dice: "No lo hagas". Hazlo. No importan las consecuencias.

¿QUÉ HARÍAS PARA QUITAR EL HAMBRE EN EL MUNDO?
¡Olvida el hambre en el mundo! Mira mis tristes manoplas... ¡¿Cómo demonios voy a curar a esos tipos?! Ni siquiera podría pelarles un plátano... es deprimente.

GATO NINJA

¿QUÉ HARÍAS TRAS SER NOMBRADO?
Donde exista la acción, allí estará el Gato Ninja. Cuando la sangre aparezca, allí estará el Gato Ninja. Cuando alguien diga "¡Eh!, ¡aquí hay un pequeño y escuálido ratón!", allí estará el Gato Ninja.

INTENTE DESCRIBIRSE EN DIEZ PALABRAS O MENOS
¿Que pasará si son más de diez?. ¿Me estás vacilando, "sacocarne"?

¿CUÁL ES TU MENSAJE PARA NUESTROS LECTORES?
Vigilad vuestras espaldas, pero vigiladlas siempre. Porque cuando escuchéis una tímida ráfaga de viento golpeando las hojas... podría ser yo.

¿QUÉ HARÍAS PARA QUITAR EL HAMBRE EN EL MUNDO?
Digamos que con Shurikens se arregla TODO.

ESPECULATRÓN

¿QUÉ HARÍAS TRAS SER NOMBRADO?
Sacado de las instrucciones del Specul-O-TronTM, Specul-O-TronTM es el esparcidor de rumores más cualificado de la industria del videojuego. Specul-O-TronTM no se hace responsable de falsos rumores y/o equivocaciones por un mal uso del mismo.



DESCRÍBASE EN DIEZ PALABRAS O MENOS
Un profeta. Como los gatos.

¿CUÁL ES TU MENSAJE PARA NUESTROS LECTORES?
Morirás o ganarás el Euromillón en 2010. O quizá no, podría ser un rumor.

¿QUÉ HARÍAS PARA QUITAR EL HAMBRE EN EL MUNDO?
Yo, nada. Nintendo sacará un "Generador de Jamón Infinito" en DS para el cuarto trimestre de 2008.

OSO MALAS NOTICIAS



¿QUÉ HARÍAS TRAS SER NOMBRADO?
Odio ser el que siempre trae las malas noticias, aunque sea ése el motivo de mi existencia... No, en serio, sencillamente sería el Oso que trae las malas noticias.

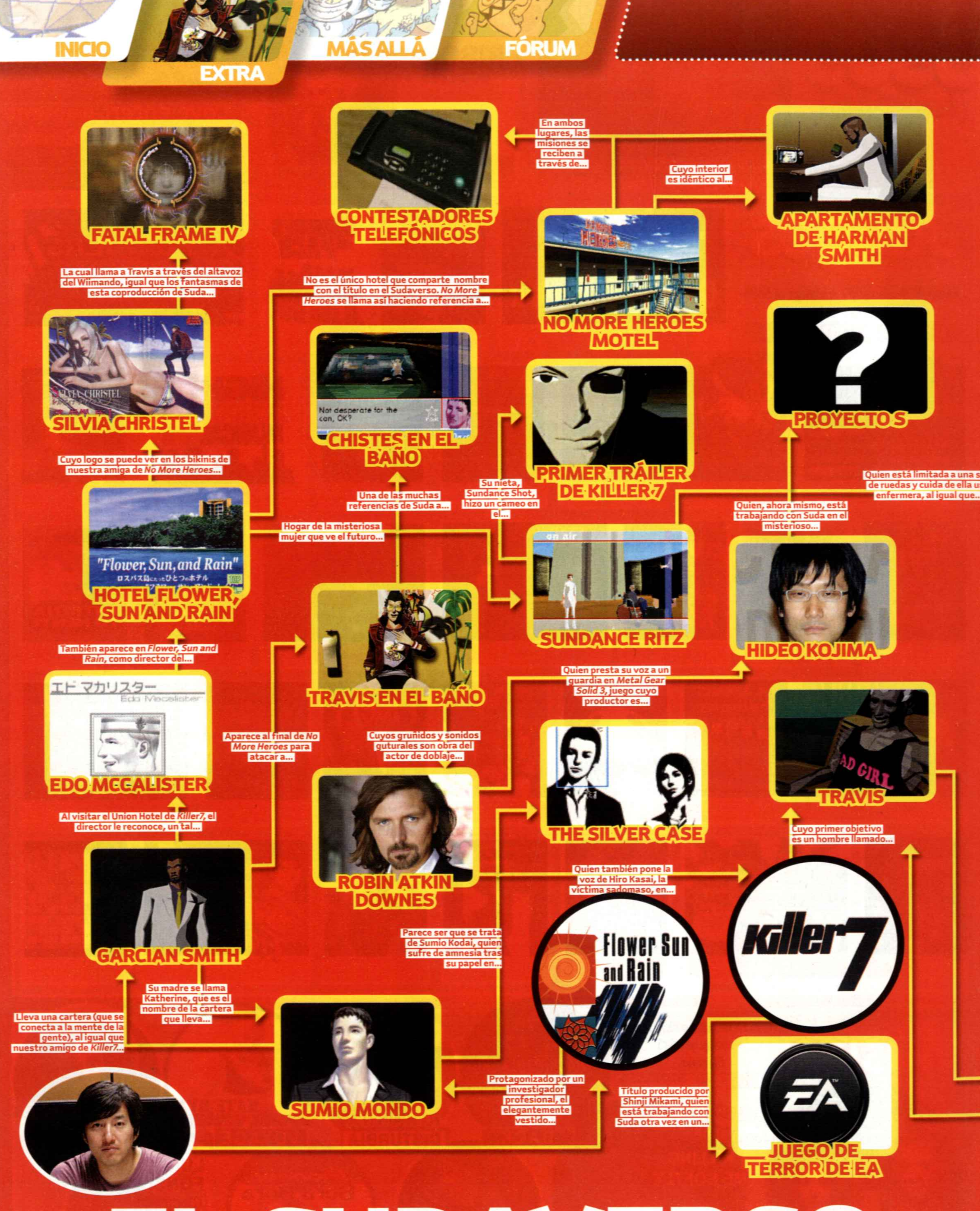
DESCRÍBASE EN DIEZ PALABRAS O MENOS
El Simpático Cartero de las malas noticias... También un Oso.

¿CUÁL ES TU MENSAJE PARA NUESTROS LECTORES?
¡No maten al mensajero!

¿QUÉ HARÍAS PARA QUITAR EL HAMBRE EN EL MUNDO?
Para ser honestos, la mala noticia es que no creo que exista una cura.

CÓMO VOTAR
¿Quién ganará?, ¿el deprimente Monstruo Triste?, ¿el Robot lanza rumores Specul-O-TronTM?, ¿el estúpido y cansino Oso de las Malas Noticias?, ¿quizás el Gato Ninja y sus poderes casi divinos? Bien, para votar, sólo tienes que tocar el cuadro con el dedo índice y desear enviar tu voto a las Torres de NGamer... Claro que también puedes pasarte por nuestros foros y enviar tu opinión al respecto.

PASA PÁGINAS PARA LEER LAS CARTAS



EL SUDAVERSO

¿Vuestra primera visita al mundo de Suda51 es con *Flower, Sun and Rain?* Que el Señor se apiade de vuestras almas. Bienvenidos a una compleja red de confusión, conexiones y más confusión...




EL EQUIPO A

Cuya voz la pone Dwight Schultz, más conocido como Murdock en...



CON SMITH

La llamada, en inglés, Memory of Child, hace referencia al asesino infantil de *Killer7*...


HARMAN SMITH



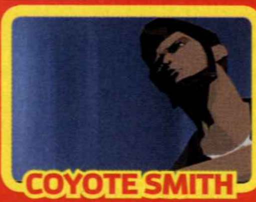
TÉCNICAS ESPECIALES

La habilidad llamada, en inglés, Memory of White, hace referencia al psicópata del cuchillo de *Killer7*...

Recoge las pelotas del borracho para desbloquear...


KEVIN SMITH

La llamada, en inglés, Memory of Tattoo, hace referencia al latino de *Killer7*...


COYOTE SMITH

La asesina que está en tercer lugar de la clasificación y se enfrenta a...

...camisetas hacen referencia a *No ...ore Heroes*. Esta es un guiño a...

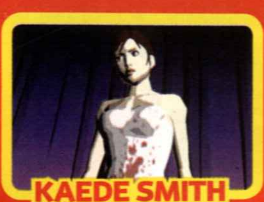
Quien aparece en *Killer7* como el asesino fantasma...

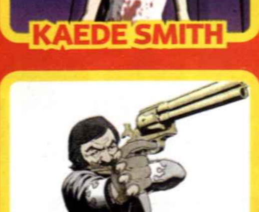

TRAVIS TOUCHDOWN

Es la historia de un otaku que se convierte en asesino, y que responde al nombre de...

NO MORE HEROES

Memory of Woman se inspira en la fémina ensangrentada de *Killer7*...


KAEDE SMITH


DR PEACE

Lleva un revólver dorado en *Killer7*, al igual que este hombre en *No More Heroes*...

GARCIAN SMITH (OTRA VEZ)

Memory of Three hace referencia al coleccionista de bolas de billar de *Killer7*...

Memory of Mask hace referencia al saco de músculos de *Killer7*...

Memory of Demon hace referencia al pistolero de *Killer7*...


MASK DE SMITH

DAN SMITH



TAREAS ABSURDAS

Travis debe ganarse unos durillos realizando auténticas y mundanas...


BAD GIRL

Antes de enfrentarse a los asesinos, recibe...

Los anuncios de televisión fueron obra de...

Su secuela, *Super Fire Pro Wrestling Special*, tiene mala fama por su final (se suicidaban los personajes). Una manía de cortarse las venas que sigue viva por...

El amor de Suda por la lucha libre se remonta hasta su primer juego...


SUPER FIRE PRO WRESTLING 3 FINAL BOUT

Blood-spewing death matches against the fiery fervour of youth!

MR PIRATE

Quien participa en la lucha libre, como este personaje de *Flower, Sun and Rain*...



SHOUTARO KAI

Firmadas con las iniciales MS. Claramente, son obra de...



PEDÓMETRO

Esa obsesión de Suda con los trabajos pesados la volveremos a ver en ese artefacto de *Flower, Sun and Rain*...



MICHIGAN

Una cadena de televisión ficticia para la que trabajas en ese survival horror de Suda para PS2...



ZAKA TV

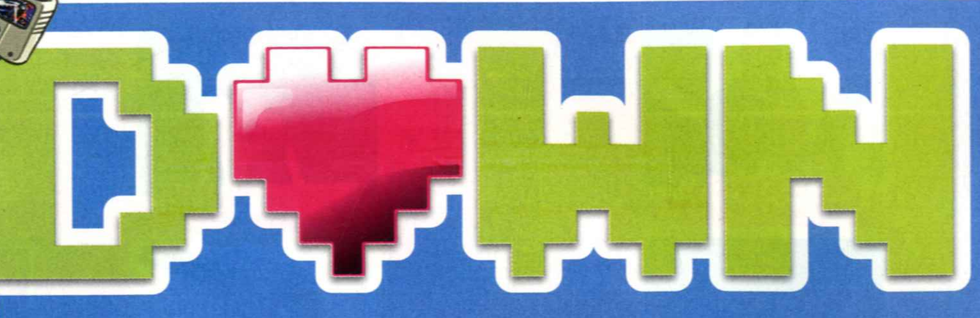


NOTAS INSPIRADORAS

Flower, Sun and Rain tiene momentos similares, protagonizados por ese hombre que odia los juegos...


HUMOR AUTORREFERENCIAL

La hermana de Travis, Jeane, censura la historia de su vida para no estropear la calificación por edades de *No More Heroes*. A Suda le encanta el...



RECUERDOS DEL PASADO

Hola, lectores. Disculpad que no ponga signo de exclamación este mes, pero es que estoy viejo. Yo aquí, esforzándome por sacar del pasado esos andrajosos juegos de dos bits, y mis amos humanos se dedican a especular sobre el futuro. ¿Es que todavía vamos a avanzar más? Pero si acabo de empezar con esa cosa llamada Wii. Bueno, va siendo hora de INFILTRARME en el tema de los juegos retro. Sí, vale, un poco como *Solid Snake*. Y, ¡oh, vaya! ¿Qué es esto? Una lección de historia sobre EL hombre. Jo, qué comparativa más ágil me he sacado de la manga. Ágil como el *Príncipe de Persia*, vaya. ¡Anda, mira, otra!, Nintendo evoluciona, pero los clásicos mantienen su encanto. ¿Verdad?

UN POCO DE HISTORIA SOLID SNAKE

¿HISTORIA? ¿HISTORIA? ¡HISTORIAAAAAAAAAAAA!

Oye! ¿Cómo se ha colado aquí? Este chiste tiene gracia por dos motivos. Para empezar, se burla de la habilidad de Snake para infiltrarse; pero además, hace referencia a su prácticamente nula relación con Nintendo en los últimos tiempos. Snake está en el bolsillo de Sony, no tiene cabida en nuestro mundo Nintendo. ¿A qué se debe una presentación tan tronchante? Pues a que dentro del arsenal de Snake, el humor es el arma que mejor funciona.

Pocos títulos se basan en unos cimientos tan juguetones al mismo tiempo que aspiran a ofrecer intensa acción. Hideo Kojima (el creador de Snake) dice que lo que más le ha influenciado ha sido la cultura pop occidental[1]. También es importante la filosofía, pero no tanto como los grandes pensadores: Willis, Russel y Van Damme (Kojima asegura que los movimientos físicos de Snake están inspirados en el señor Músculos de Bruselas).



Un pequeño Snake en una infiltración en miniatura en *MGS* para GBC.

El primer trabajo de Kojima dentro de Konami fue *Antarctic Adventure*, un RPG de acción con pingüinos. Ya daba buena muestra de cuánto le gustan las cosas extrañas, y después le seguiría un fracasado juego de plataformas sobre una mujer que hacía lucha libre. Comparado con esto, el objetivo de su nuevo juego parecía completamente mundano: infiltrarse en la base de Outer Heaven.

Todo un tipo duro de la antigua escuela. Bajito, pero con una espalda ancha

LA HORA DE BIEHN

Snake llegaría a la MSX en 1987, con la cara de Michael Biehn (famoso por Terminator) y un novedoso hábito de infiltrarse. Su nombre se lo debe al icónico antihéroe de Kurt Russell, Snake Plissken[2]. Conseguiría desmantelar Outer Heaven, pero acabaría siendo traicionado por el líder de su propia unidad especial, FOXHOUND.

SOLID KOJIMA LA HISTORIA DE UN HOMBRE Y SU SERPIENTE

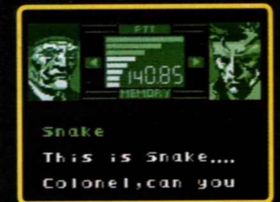




Boktai 2 En este juego de vampiros Django se encuentra con la misteriosa figura de '???' para intercambiar objetos. '???' es Solid Snake, aunque luciendo un traje victoriano. ¿Metal Gear Cursi?



DreamMix TV Snake participa en esta respuesta de Konami y Hudson a *Smash Bros* (Bomberman y Simon se pegan tortas de lo lindo). Un Snake experto en artes marciales. Que se prepare Twinbee.



Idea Spy 2.5 En *Ghost Babel*, introducid la frecuencia del CODEC 140.07 (007, ¿lo pilláis?) y sonará una emisora muy extraña, Idea Spy 2.5. Es del estilo: "El señor Osito Amoroso no nos ha salido barato".



Azumi ¿Habéis visto la película de la asesina Azumi? La mozuela corta en pedacitos a un montón de gente; pero ni aun así se le mancha el pelo. El mismísimo Kojima hace un cameo como extra.

LO MÁS DESTACADO DEL CATÁLOGO DE LA CONSOLA VIRTUAL PÁG 88

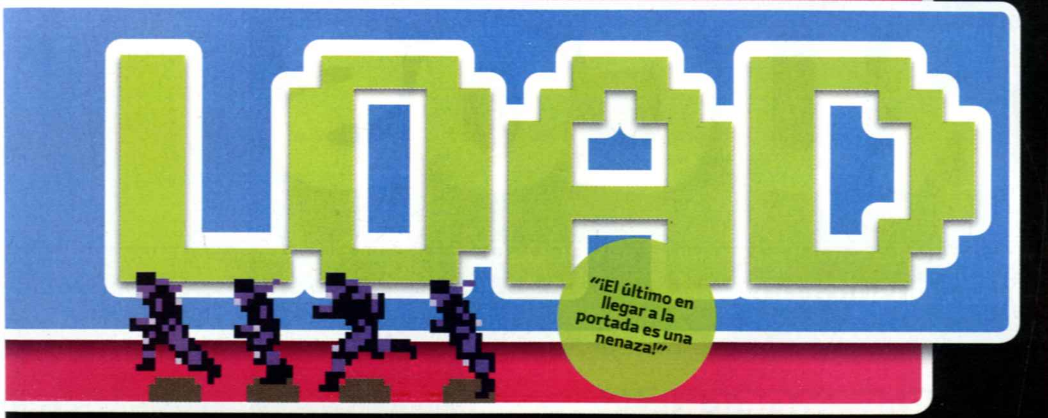


1 Aunque Kojima ha admitido que para *Metal Gear Solid* también se inspiró en el escondite, al que jugaba siendo niño. Para explicarles los niveles a los diseñadores, los construye con piezas de Lego. 2 Es el protagonista, con un parche en el ojo, de *1997: Rescate en Nueva York*, de John Carpenter. 3 El colaborador musical habitual de Kojima, Harry Gregson-Williams, trabajó como en una película sobre una fuga de Alcatraz. El tema de *Brawl* 'Snake Eater' es obra suya.



DOWNLOAD
CONSOLA VIRTUAL





De este modo comenzaba la épica narrativa de *Metal Gear*, una historia que acaba de concluir en *Metal Gear Solid 4*. Con sus rarezas, y esos personajes que van y vuelven de la tumba, seguir el alocado guión de Kojima es un juego de por sí. Un juego del que los fieles a Nintendo se han visto excluidos. El port de 1988 para NES se llevó a cabo sin Kojima y, aunque vendió un millón de copias, sigue hablando mal de él hoy día.

El veredicto de Kojima es firme: "Una porquería". Sí, vale, tiene mapas rediseñados que no lo hacen tan tenso como el original, pero decir que es una "porquería" es pasarse un poco. Tal vez, le duele que sacasen del juego al propio Metal Gear (un tanque nuclear bípedo que Snake se pasa todos sus juegos destruyendo). Pero debemos estar agradecidos en ciertos aspectos; su éxito provocaría la aparición de una secuela para NES sin Kojima, lo cual le obligaría a contraatacar con una auténtica secuela para MSX.

La secuela de NES sería *Metal Gear: Snake's Revenge*. Un juego terrible que no hacía justicia ni siquiera al género tradicional de avance vertical con algunas secciones de plataformas. Demos gracias a los dioses por *Metal Gear 2: Solid Snake*, la obra de Kojima que revivió al gran villano Big Boss y supuso la última aparición de Snake durante ocho años.

¿ODIAS LAS SERPIENTES?

Snake vería cómo le sacaban de su retiro para resolver una situación de secuestro en la isla de Shadow Moses (el escenario de *Snake en Brawl;* además, Kojima dice que se inspiró en la película de acción *La Roca*[3]). Los surrealistas combates contra el escuadrón de FOXHOUND en *Metal Gear Solid*, de 1998, definirían los juegos de PlayStation para mucha gente. También causó un impacto importante en los usuarios de GameCube cuando Silicon Knights lo recuperó en *The Twin Snakes*.



El *Metal Gear* original para MSX. ¿No sabes qué es una MSX? A ver si prestamos más atención en clase...

El aspecto de Snake en *Metal Gear Solid*[4] es el mismo que luce el Snake de *Brawl*. Como dijimos, Van Damme sirvió de inspiración a su cuerpo, pero la cara pertenecía a Christopher Walken. Hasta el remake para GameCube, lo más cerca que estuvimos del Snake 'moderno' había sido *Metal Gear Solid* para la GBC. Con el subtítulo de *Ghost Babel* en Japón, en este spin-off veíamos cómo Snake regresaba a Outer Heaven, ahora llamado Gindra, para enfrentarse a una nueva banda terrorista. Pyro Bison y Marionette Owl son nuestros favoritos.

El mundo de Snake es demasiado atractivo como para no volver una y otra vez a él. Esperemos que, con su aparición en Brawl, veamos más de sus inquietantes aventuras en máquinas de Nintendo.

La prehistoria de los videojuegos

RETRO DESCARGAS



SAMURAI SHODOWN II

CONSOLA: **NEO GEO** PUNTOS Wii: **900**
PEGI: **16+** JUGADORES: **1-2**

Samurai Shodown II está considerado por muchos aficionados como el mejor título de la franquicia. Se trata de un gran juego de lucha con mucho potencial por explotar en una máquina tan versátil como es la Wii.
Os aseguramos que podréis disfrutar de un excelente sistema de combate y, además, de unos sprites muy detallados.



NEO TURF MASTERS

CONSOLA: **NEO GEO** PUNTOS Wii: **900**
PEGI: **3+** JUGADORES: **1-2**

¿Quién dice que el golf es un deporte aburrido? Eso es que no ha jugado al mismo golf que nosotros, porque esta versión de SNK es de lo más divertido que hay.



Evolution Skateboarding No es, precisamente, un serio rival de *Hawk*, pero el juego de skateboard de Konami incluye un cameo del mismísimo señor Plissken, y emplean el Big Shell de *MGS2* como zona de skate.



Policenauts Una de las protagonistas del remake para PS de la aventura de texto futurista de Kojima debe su diseño y su nombre a la chica de Snake en *MGS*, Meryl Silverburgh.



Snake's Revenge Parece algo con lo que Snake dejaría inconsciente a un guardia, pero es un antiguo juego electrónico de Tiger, esos que sólo consiguen representar el 1% del juego que emulan.



David Hayter No es una creación de Kojima, ni tampoco es un juego protagonizado por Snake; es quien pone voz a Snake, algo que en España hacía Alfonso Vallés. También es un reputado guionista.



Proyecto 'S' Kojima y Suda51 trabajan en un proyecto; se cree que pueda estar basado en *Snatcher*, la obra maestra del cyberpunk de Kojima para MSX. Famitsu dice que tiene algo que ver con una radio.



4 Kojima nos explica el nombre: "En esta ocasión, Metal Gear estaba creado con polígonos y utilicé la palabra 'Solid' para describir la estructura cúbica. Y, claro está, el Solid de Solid Snake".

NG TRUCOS

Los trucos de los juegos más novedosos en tu nueva sección de consulta obligada[1]

SPIDER-MAN: EL REINO DE LAS SOMBRAS

Puedes desbloquear trajes adicionales para el superhéroe cumpliendo ciertas condiciones:



- **Armadura de Spider-Man:** Completa el Acto 2.
- **Ben Reilly:** Completa 25 eventos de ciudad.
- **Spider-Man Cósmico:** Completa el Acto 1.
- **Spider-Man de Hierro:** Consigue 750 monedas.
- **Spider-Matanza:** Derrota a 500 enemigos.
- **Spider-Man 2099:** Completa 50 eventos de ciudad.

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION



Completando al 100% el juego, puedes obtener algunos añadidos divertidos:

- **CORONA JUNTO A TU NOMBRE:** Terminando todos los niveles.
- **CANCIÓN FINAL DESBLOQUEADA:** Si completas las misiones al 100%.
- **DECORACIÓN Y TRONO DORADOS EN LA HABITACIÓN DE WARIO:** Tesoros al 100%.
- **REJUGAR LAS MISIONES DE LOS JEFES:** Completa el juego por primera vez.
- **ENCUENTRA FÁCILMENTE LOS MAPAS SECRETOS:** Completa el juego por primera vez.

DISASTER: DAY OF CRISIS

- **ARMA DEEP IMPACT:** Derriba 10 granadas durante el combate con Gregory antes de eliminarle.



- **ARMA IMMOLATOR:** Derriba 10 cuchillos durante el combate con Evans antes de eliminarle.
- **ARMA TWISTER:** Completa el juego en cualquier dificultad.
- **ARMA VOLCANO:** Derriba 10 misiles durante el combate con el helicóptero en Mt. Rosalia.
- **TRAJES TERREMOTO Y FUEGO:** Encuentra el objeto secreto de Port Alex.
- **TRAJES LLUVIA FUERTE Y RESCATADOR:** Completa el juego en cualquier dificultad.
- **TRAJE TSUNAMI:** Encuentra el objeto secreto a bordo del ferry.

NANOSTRAY 2

NIVELES PARA EL MODO ARCADE
El Modo Arcade está desbloqueado desde el principio, pero para conseguir niveles adicionales hay que avanzar dentro del Modo Aventura. Cuando escoges uno de entre varios niveles en este último modo, ése nivel se desbloquea



de forma automática en el Modo Arcade.

MODOS SIMULATOR
Se pueden desbloquear los modos "Simulator", minijuegos específicos con una mecánica distinta a la que caracteriza al título principal, completando retos:

- NANOBREAK: Completa el Set de Retos A
- NANOGRID: Completa el Set de Retos D
- NANORUSH: Completa el Set de Retos B
- NANOTORQUE: Completa el Set de Retos C

DE BLOB

BONUS DE VIDA E INVENCIBILIDAD
Mientras juegas a un nivel, mantén apretado el botón C y aprieta estos códigos para conseguir ventajas (estos trucos pueden usarse las veces que quieras):

- AUMENTO DE VIDA: Presiona 1, 1, 2, 2.
- INVENCIBILIDAD: Presiona 1, 1, 1, 1. Si lo usas otra vez, la desconectas.

BONUS DE TIEMPO
Mientras estás jugando a un nivel,



mantén apretado C y presiona 1, 2, 1, 2, para obtener 10 minutos adicionales de juego.

DESBLOQUEAR FÁCILMENTE
En el menú inicial, mantén apretado C y entra los siguientes códigos:

LEGO BATMAN DS

- **MÁS DE TRES MILLONES DE STUDS:** En el menú principal, presiona arriba, arriba, B, abajo, abajo, X, izquierda, izquierda, Y, L, R, L, R, B, Y, X, Start y Select.
- **TODOS LOS PERSONAJES:** En el menú principal, presiona X, arriba, B, abajo, Y, izquierda, Start, derecha, R, R, L, R, R, abajo, abajo, arriba, Y, Y, Y, Start y Select.
- **TODOS LOS EPISODIOS Y MODO JUEGO LIBRE:** En el menú principal, presiona derecha, arriba, R, L, X, Y, derecha, izquierda, B, L, R, L, abajo, abajo, arriba, Y, Y, X, X, B, B, arriba, arriba, L, R, Start y Select.



1 A pesar de haber probado todos estos trucos, Ngamer no asegura que en tu consola todos funcionen a la perfección.

PHOENIX WRIGHT: TRIALS & TRIBULATIONS



CONVERSACIONES RÁPIDAS
Una vez hayas completado todos los casos, al jugarlos otra vez puedes presionar B tras la introducción del caso para pasar los discursos a cámara rápida. Eso sí, recuerda que no puedes rebobinarlos.

TODOS LOS ESTADOS DE ÁNIMO Y TODAS LAS CANCIONES: Presiona B, B, 1, 2, 1, 2, B, B.
MODOS MULTIJUGADOR: Presiona 2, 2, B, B, 1, 1, B, B.

MISIONES SECRETAS
Para conseguir estas misiones adicionales, tienes que cumplir:
- LEAPS OF FAITH: Consigue una medalla de oro en Uptown.
- LOST FREEWAY: Consigue una medalla de oro en Downtown.
- SEASIDE ROLLER: Completa Last Resort
- SHIP TO SHIP: Completa Uptown
- SIZZLE RACE: Completa Downtown
- TOP OF THE WORLD: Consigue una medalla de oro en Last Resort.

NARUTO: NINJA COUNCIL 2



PERSONAJES DESBLOQUEABLES
Para conseguir personajes adicionales, hay que lograr:
- GAARA: Completa "Secret Technique" con un Chidori.
- ITACHI: Completa "Revenge!" con Sasuke.
- JIRAIYA: Completa "Teach Him a Lesson".
- JIROBO: Completa "Chubby's Pride".
- KABUTO: Completa "The Way of the Ninja" con cualquier personaje.
- KAKASHI: Completa "Secret Technique Training".
- KANKURO: Completa "I'll Handle This" con el Jutsu de Insectos Parásitos.
- KIDOMARU: Completa "Pinpoint Blindspot!".
- KISAME: Completa "Kisame's Counterattack".
- MAITO GAI: Completa "Taijutsu Training" sin técnicas.
- OROCHIMARU: Completa todas las misiones.
- SAKON: Completa "Combo!".
- TAYUYA: Completa "Calculated"
- TEMARI: Completa "What a Drag..." con el Jutsu de Posesión con Sombra.
- TERCER HOKAGE: Completa "Find the Glowing Scroll". El personaje,



eso sí, sólo se puede usar como apoyo.
- KISAME: Completa "The Famous Kinoichi!".

GALERÍAS DE IMÁGENES
Para desbloquear la Galería 1 hay que superar las tres primeras rondas de misiones; para desbloquear la Galería 2, hay que superar todas las misiones.



Rock Band Wii

DESBLOQUEA TODAS LAS CANCIONES
En la pantalla de inicio, presiona rojo, amarillo, azul, rojo, rojo, azul, azul, rojo, amarillo y azul.

INSTRUMENTO DORADO
Completa el Modo Solo con el instrumento que quieras obtener en su versión dorada en cualquier dificultad.

INSTRUMENTO PLATEADO
Completa el Modo Bonus Tour con el instrumento que quieras obtener en su versión dorada y en cualquier dificultad.

INSTRUMENTO TRANSPARENTE
Para obtener esta curiosa versión, debes acceder al Hall of Fame del instrumento que te interesa.

SAMBA DE AMIGO

DESBLOQUEAR EFECTOS DE SONIDO DANCE
- HI: Completa la canción "Smooth" en el Reto Bongo
- SOIYA: Completa la canción "Como Ves" en el Reto Bingo
- SONIC: Completa la canción "Jump in the Line" en el Reto Amigo
- VIVA: Completa la canción "Take On Me" en el Reto Bongo
- WAO: Completa la canción "El Bambo" en el Reto Bongo
- WHISTLE: Completa la canción "Mambo Beat" en el Reto Bongo

DESBLOQUEAR EFECTOS DE SONIDO DE MARACA
- ANIMAL: Completa la canción "Asereje" en el Reto Everybody
- CARNIVAL: Completa la canción "Baile Me" en el Reto Pose
- CHU 2: Completa la canción "Tango With Me" en el Reto Everybody
- DJ: Completa la canción "Borriquito" en el Reto Everybody
- ENERGY: Completa la canción "La Bamba" en el Reto Everybody
- ICE CREAM MAN: Completa la canción "Magdalenha" en el Reto Everybody
- LOVE MACHINE: Completa la canción "Tubthumping" en el Reto Pose
- MONK: Completa la canción "Vamos a Carnaval" en el Reto Everybody
- SEXY: Completa la canción "Macarena" en el Reto Amigo
- SOLDIER: Completa la canción "Papa Loves Mambo" en el Reto Everybody



ULALA: Completa la canción "Volare" en el Reto Bingo

DESBLOQUEAR CANCIONES ADICIONALES
- DO IT WELL: Completa la canción en el Reto de Ulala.



- LOW RIDER: Completa la canción en el Reto de Sonic.
- MEXICAN FLYER: Completa la canción en el Reto de Ulala.
- GROOVE IS IN THE HEART: Completa la canción en el Reto de Ulala.
- SOUL BOSSA NOVA: Completa la canción en el Reto de Linda.
- THE CUP OF LIFE: Completa todos los retos del modo Carrera Fácil.
- UN AGUARDIENTE: Completa la canción en el Reto de Sonic.
- WEDDING MARCH: Completa el modo Love Love y alcanza la fase de bonus.

¿Quieres saber en todo momento qué juegos son los mejores? Entra en ngamer.es

TOP 10 DS



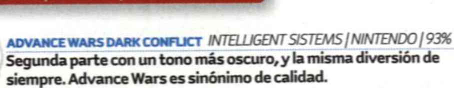
LO MEJOR DE DS QUE EL DINERO PUEDE COMPRAR

01



THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
NINTENDO | NINTENDO | 95%

Lo mejor para DS. El más bonito, el que mejor se juega, el que suena mejor, con los mejores puzles, el mejor en todo. Hasta que Nintendo saque una portátil que, de hecho, sea un Nintendogs, no hay experiencia de juego mejor. Cómpratelo.



02 **ADVANCE WARS DARK CONFLICT** *INTELLIGENT SISTEMS | NINTENDO | 93%*
Segunda parte con un tono más oscuro, y la misma diversión de siempre. Advance Wars es sinónimo de calidad.



03 **ADVANCE WARS DUAL STRIKE** *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
A pesar de que te confunda con sus batallas de gemelos, es más accesible que *Advance Wars 2* para GBA. Si fuera online.

04 **PLANET PUZZLE LEAGUE** *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
Este puzzle de bloques esconde un juego complejo, la utilización del stylus te empuja hacia una casi perfecta premisa de satisfacción.



05 **THE WORLD ENDS WITH YOU** *PROEIN | SQUARE ENIX | 90%*
Toda una odisea a la japonesa por los barrios de Shibuya, con una jugabilidad tan profunda como compleja, y un diseño perfecto.



06 **ANIMAL CROSSING: WILD WORLD** *NINTENDO | EAD | 89%*
Pagar la hipoteca puede ser divertido! Rara adicción que te deja en mitad de un bosque lleno de bestias empasteladas y locas.

07 **NEW SUPER MARIO BROS** *NINTENDO | R&D1 | 89%*
¿Es una continuación del original o un megamix de toda la serie? Ambos: y el segundo mejor plataforma de los últimos 10 años.

08 **WARIOWARE: TOUCHED!** *NINTENDO | R&D1 | 88%*
Una colección sencillamente divertida del dotado y raro equipo de *WarioWare*. Un pelín demasiado fácil comparado con los anteriores

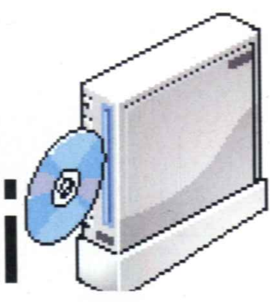


09 **FINAL FANTASY XII RW** *SQUARE-ENIX | PROEIN | 88%*
No es estrictamente necesario que juegues al FF XII original para disfrutarlo, y su diseño es magnífico. Muy recomendable.

10 **FINAL FANTASY TACTICS A2** *PROEIN | SQUARE ENIX | 88%*
Tenemos lo mismo, pero mejorado y ampliado, añadiendo elementos jugables muy interesantes y una historia divertida.



TOP 10 Wii



LOS MEJORES JUEGOS DE WII HECHOS JAMÁS

01



SUPER MARIO GALAXY
NINTENDO EAD | NINTENDO | 97%

Nada en Wii desprende tanta imaginación, jugabilidad y saber hacer. Si no quieres esto, no deberías tener una Wii. Super Mario Galaxy demuestra como reinventar la jugabilidad y cómo volver a hacernos sonreír como cuando éramos niños.

02 **THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS** *NINTENDO | EAD | 97%*
Empieza de manera lenta, pero se convierte en el mejor Zelda de la historia. Pocos juegos tienen tanto corazón como cerebro.



03 **SUPER SMASH BROS. BRAWL** *NINTENDO | SORA | 96%*
Puñetazos de nostalgia que te dejan K.O. con todos los detalles, los complementos, la locura y la jugabilidad que los perfeccionan.



04 **RESIDENT EVIL 4 WII EDITION** *NINTENDO | CAPCOM | 96%*
Adaptado a la Wii, incluye nuevas misiones para Ada Wong, además de movimientos ultrarápidos con el Wiimando y nunchaco.



05 **NO MORE HEROES** *VIRGIN PLAY | GRASSHOPPER | 94%*
No More Heroes es la mezcla perfecta de Suda 51: estilo y sustancia. Violento y divertido.





06 **METROID PRIME 3 CORRUPTION** *NINTENDO | RETRO | 91%*
Sin duda una experiencia preciosa y lo suficiente para tener a los viejos y nuevos Metroiders más felices.



07 **OKAMI** *CAPCON | PROEIN | 91%*
Reirás, llorarás, y pasarás 50 horas inolvidables en uno de los mundos virtuales más vibrantes jamás creados. Eso sí, en inglés.





08 **GUITAR HERO III** *ACTIVISION | RED OCRANE | 91%*
Una incomparable experiencia de juego, sobre todo si se juega en modo cooperativo mediante Wi.Fi. Tienes que tenerlo.



09 **ZACK & WIKI** *NINTENDO | CAPCOM | 90%*
Una obra sin igual por su originalidad y su uso del Wiimote. Zack & Wiki es un resumen de toda tu imaginación al pensar en el mando.





10 **DE BLOB** *THQ | BLUE TONGUE | 90%*
Como te agrade mínimamente, acabarás enganchado a su oferta de diversión sencilla. El éxtasis de música y color es algo distintivo que nadie debería dejar de probar.





ASÍ PUNTÚA LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS

A continuación os ofrecemos las valoraciones de los juegos analizados el mes anterior, y sus respectivas notas en otras publicaciones, tanto nacionales como internacionales.

	NGAMER (sobre 100)	NINTENDO ACCIÓN (sobre 100)	EDGE (sobre 10)	HOBBY CONSOLAS (sobre 100)	FAMITSU (sobre 40)	NINTENDO POWER (sobre 10)	MERISTATION (sobre 10)	GAMESPOT (sobre 10)	EUROGAMER (sobre 10)	IGN (sobre 10)
LEGO BATMAN	84	86	-	83	-	7	-	-		7,7
SONIC CHRONICLES - L A HERMANDAD...	86	86	7	87	-	8	8,5	6,5	7	6,5
DE BLOB	90	88	8	72	-	8	8	8	8	8,4
ROCK BAND SPECIAL EDITION	80	-	-	-	-	8	8	8		7,9
DRAGON QUEST IV - EL CAPÍTULO...	81	85	8	83	34	7,5	8,5	8	8	8
LOCK'S QUEST	79	-	-	-	-	7	8,5	8	7	8,6
MEGA MAN 9	85	73	7	-	-	-	8,5	8,5	-	8,6
FIFA 09	75	95	-	80	-	7,5	-	-	-	-
VIVA PIÑATA POCKET PARADISE	85	87	-	-	-	7	8	7	8	8,5
KORG DS-10	77	-	-	-	-	-	8,5	-	-	-
NINJA TOWN	80	-	-	-	-	8	-	-	-	8,7
LOST IN BLUE 3	60	-	-	-	-	5,5	-	5,5	7	5,5
PHOENIX WRIGHT T&T	82	80	7	-	-	8,5	8	7,5	8	7,7

LOS + JUGADOS EN LA CONSOLA VIRTUAL

La falta de espacio de nuestra Wii no puede con nosotros. Seguimos dándole a los clásicos, ¡no se acaban!

SUPER STREET FIGHTER 2
Pon una hucha y que tus amigos se dejen unas monedas de cinco duros, sobre todo si tienen un joystick arcade.

BALLOON FIGHT
Algo tiene que sigue consiguiendo que nos partamos de risa. El de WarioWare no nos vale, ¡queremos el de la DS con Tingle de protagonista!

DUNGEON EXPLORER
En realidad lo descargamos para hacernos los perros viejos, pero sólo nos gusta su carátula. Inolvidable.

LO RETRO + JUGADO

MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA
Es que es el mejor. A ver si en el nuevo de DS lo superan.

RESIDENT EVIL 0
Nada mejor para Halloween. No creemos que llegue el de Wii, ¡ni lo necesitamos!

BRAIN TRAINING
¡Ja! Éste no lo esperabas, ¡eh! Pues sí, entrenamos más de una horita.

ANIMAL CROSSING
En GameCube, porque hay que ir acostumbrándose a la pantalla grande.

ROCKY
Un juegazo de boxeo de GC, al menos para un rato. ¡Punch-Out!! se tendrá que esforzar!

HYBRID HEAVEN
La mezcla de Konami era mucho más dura que la de *Disaster*. Por eso volvemos a él.

SUSCRÍBETE AHORA A





CON UNA GRAN OFERTA

✱ Cada número te costará sólo 2.20€ en lugar de 2.90€

- ✱ Paga cada tres meses 6.60€ (2.20€ por ejemplar)
- ✱ Estarás a cubierto de cualquier subida de precio
- ✱ Recibirás la revista en tu domicilio que podrás cambiar con un simple aviso
- ✱ Igualmente podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees comunicándolo por teléfono, carta o e-mail.
- ✱ Te reenviamos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.

(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)



SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A NGAMER

Pagando cada tres meses 6.60 € (2.20 € por ejemplar). La suscripción afectará a los números publicados a partir del momento en que se haga y estará vigente hasta que decidas suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:

Calle: Nº: Piso: Puerta: Escalera:

C.P.: Población: Provincia: País:

Tel.: NIF: E-mail:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Titular: Entidad: Oficina:

DC: Número de cuenta:

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 6,60 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A NGAMER

FECHA FIRMA DEL TITULAR

NG-01014

CON TARJETA DE CRÉDITO

VISA:

Fecha de caducidad:

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de protección de datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz.

CÓMO SUSCRIBIRTE

✱ Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55

✱ Por e-mail: suscripciones@globuscom.es

✱ Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumplimentado con tus datos, y envíalo al número de fax 91 445 60 03 o 91 447 10 43 o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1–2º dcha. 28010 Madrid.

PRÓXIMO NÚMERO

DINOS TODO LO QUE PIENSAS



Gracias a todos los que mes tras mes nos comentan lo que les parece la revista vamos mejorando y ajustándola a tus gustos. Puedes mandarnos tus sugerencias y comentarios a revistangamer@globuscom.es pero también puedes participar en el foro de la web de la revista:

www.ngamer.es

GUITAR HERO WORLD TOUR

Para los que leeréis nuestra exclusiva review del Guitar Hero World Tour (os saludamos)





LA NUEVA NINTENDO DS Te explicamos al milímetro cómo será la DSi
ANIMAL CROSSING Lo probamos todo, y lo analizamos a fondo
THE CONDUIT Recién casado con Sega, te lo adelantamos
RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY Vuelven los icónicos conejos

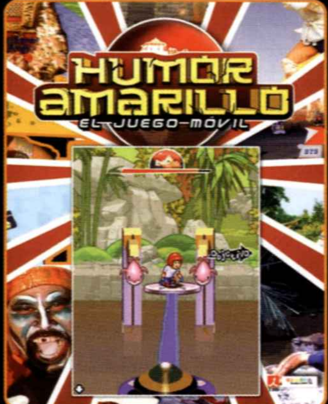
¡Y MUCHAS SORPRESAS MÁS!

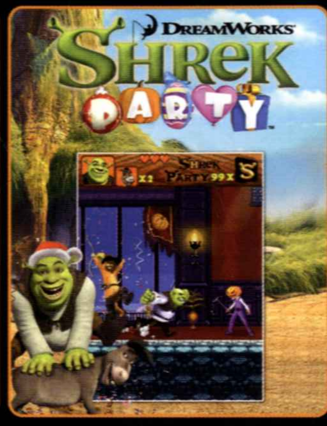
¡grandes éxitos!

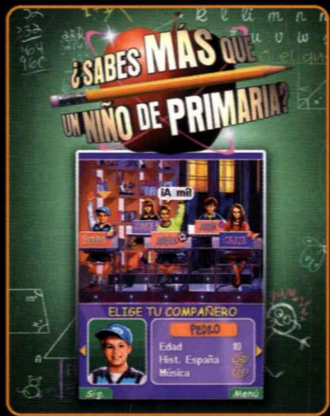


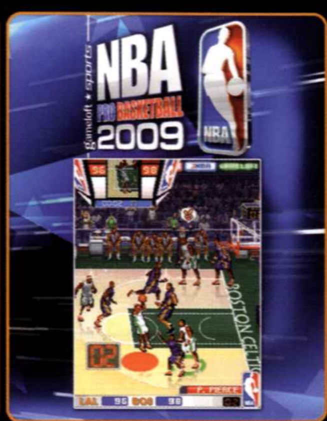
Para bajarte cualquiera de estos juegos manda un SMS gratuito con el código GRANDES al 222

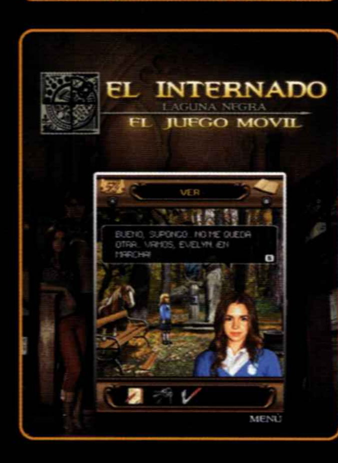
Sólo clientes Orange

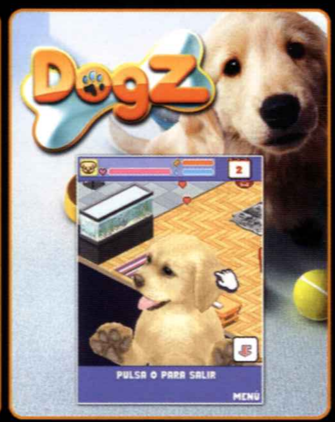


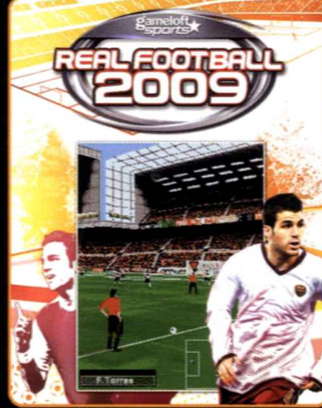


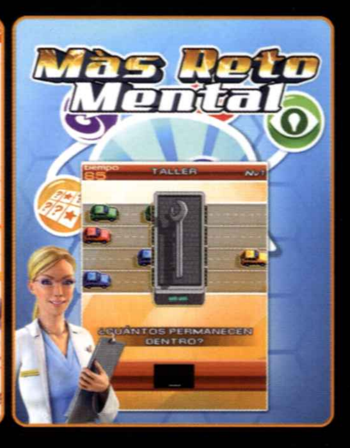












¡También puedes bajarte estos juegos a través de Orange World!

















Más juegos de Gameloft enviando GAMELOFT al 222



Accede con tu móvil a http://gameloft.com

www.gameloft.com

Precios de descarga (i.i. incluidos): Peninsula y Baleares: 3,48€; Canarias: 3€; Melilla 3,12€; Ceuta 3,09€.
Precios de conexión (i.i.incluidos): Peninsula y Baleares 1,16€; Canarias 1€; Melilla 1,04€; Ceuta 1,03€.





DRAGON BALL
ORIGINS
FECHA DE LANZAMIENTO:
DICIEMBRE 2008
¡ViVE LAS AVENTURAS DE GOKU EN 3D!
Start
Goal
BOMB!
2 2 4
DRAGON BALL
ORIGINS
NINTENDO DS
12+
www.pegi.info
BANDAI
LICENSED BY
Nintendo
Juega las aventuras originales de la serie de anime
Mejora tus habilidades y aprende nuevas técnicas
¡Uso exclusivo del lápiz táctil de Nintendo DS!
¡Música japonesa original!
Forma equipo con Bulma y reúne las 7 bolas de Dragón!
www.dbz-videogames.com
© BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION © 2008 NBGI
PUBLISHED BY NAMCO BANDAI GAMES EUROPE SAS
DISTRIBUTED BY ATARI EUROPE SASU.
THE TITLE LOGO IS UNDER CHECKING BY THE LICENSOR.
THE LOGO DESIGN WILL MIGHT BE CHANGED IN THE FUTURE.
TOEI ANIMATION
BANDAI
BANDAI NAMCO Games
NINTENDO DS
ATARI